

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2001-120840
(P2001-120840A)

(43) 公開日 平成13年5月8日 (2001.5.8)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード(参考)
A 6 3 F 13/10		A 6 3 F 13/10	2 C 0 0 1
13/00		13/00	M

審査請求 未請求 請求項の数17 O L (全 18 頁)

(21) 出願番号 特願平11-300945

(22) 出願日 平成11年10月22日 (1999. 10. 22)

(71) 出願人 000233778
任天堂株式会社
京都府京都市南区上烏羽鉾立町11番地 1

(72) 発明者 坂本 賀男
京都府京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂株式会社内

(72) 発明者 古田 律克
京都府京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂株式会社内

(74) 代理人 100090181
弁理士 山田 義人

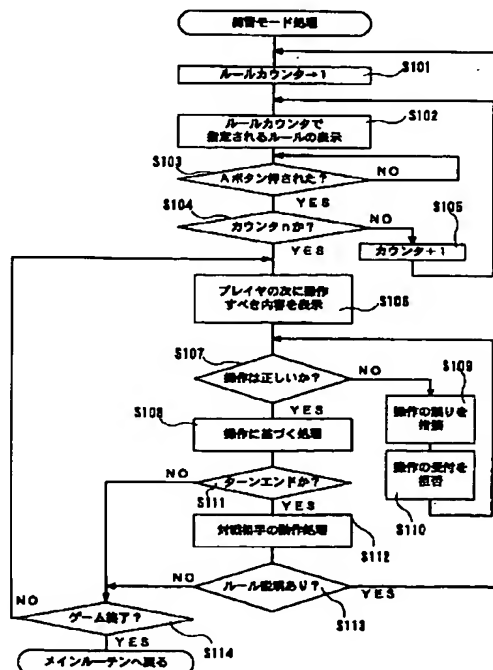
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置およびそれに用いる記憶媒体

(57) 【要約】

【構成】 CPUが、ステップS104でそのターンに必要なルール数nをカウントするまで、ステップS102で、ルールカウンタによって指定されるルール(メッセージ)を表示させる。その後、ステップS106でゲームプレイヤに操作させる。

【効果】 ゲームプレイヤの実際の操作に先立ってルールメッセージが表示されるので、ゲームプレイヤがルールを知らなくても、ゲームをすることができる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】表示装置にゲーム画像を表示しかつ一定のルールに従ってゲームをプレイするゲーム装置であつて、

前記ゲーム画像を表示するための画像データを記憶する画像データ記憶手段(402a-402c)、
前記ルールを含むメッセージを表示するためのメッセージデータを記憶するメッセージデータ記憶手段(402d)、
およびゲームの開始前は前記メッセージデータ記憶手段に記憶されているルールメッセージをゲームプレイヤが知覚できる態様で出力するとともに、前記画像データ記憶手段に記憶されている画像データに基づいて当該ルールメッセージに対応するゲーム画像を前記表示装置に表示させ、ゲーム開始後は前記画像データ記憶手段に記憶されている画像データに基づいてゲームに関連するゲーム画像を前記表示装置に表示させる制御手段(24)を備える、ゲーム装置。

【請求項2】ゲームプレイヤによって操作される操作手段(56)をさらに備え、

前記メッセージデータ記憶手段は1つのゲームの全ルールを少なくとも第1ルールメッセージと第2ルールメッセージとに分割して記憶し、

前記制御手段は、前記第1ルールメッセージを出力しかつ前記第1ルールメッセージに対応するゲーム画像を前記表示装置に表示させた後、ゲームプレイヤが前記操作手段を操作して前記第1ルールメッセージに関連する操作をしたことに応答して、前記第2ルールメッセージを出力しかつ前記第2ルールメッセージに対応するゲーム画像を前記表示装置に表示させる、請求項1記載のゲーム装置。

【請求項3】前記ゲームはカードゲームであり、前記メッセージ記憶手段に記憶されかつ前記表示装置に表示されるメッセージは前記カードゲームを進行させる手順にしたがって順次表示すべき複数のメッセージを含む請求項1記載のゲーム装置。

【請求項4】前記制御手段は前記ルールメッセージを表示および音声の少なくとも一方で出力する、請求項1ないし3のいずれかに記載のゲーム装置。

【請求項5】前記制御手段は前記ルールメッセージを表示によって出力する表示制御手段を含み、

前記表示制御手段はゲームの進行状況に応じて前記画像データ記憶手段に記憶された画像データおよび前記メッセージデータ記憶出力に記憶されたメッセージデータを読み出して、前記表示装置に表示されている前記画像データ上に前記メッセージデータを重ねて表示する、請求項1記載のゲーム装置。

【請求項6】前記メッセージデータ記憶手段はカードゲームのためのルールを説明したルールメッセージと、ゲームプレイヤ操作のアドバイスのためのアドバイスメッセージとを含み、

前記制御手段は、ゲームの開始前に前記ルールメッセージを出力し、ゲームの開始後の予め定めるタイミングで前記アドバイスメッセージを出力する、請求項1記載のゲーム装置。

【請求項7】前記ゲーム装置は、所定枚数のカードで1つのデッキを構成し、前記デッキを用いて対戦バトルを行うカードゲーム装置であつて、

前記制御手段は、ゲームプレイヤによって選択されたデッキを評価するデッキ評価メッセージを前記アドバイスメッセージとして出力する、請求項6記載のゲーム装置。

【請求項8】所定枚数のカードで1つのデッキを構成し、前記デッキを用いて対戦バトルを行うカードゲーム装置であつて、

デッキの評価をゲームプレイヤが求めたかどうか判断する判断手段(24, S6)、

ゲームプレイヤがデッキ評価を求めたときデッキを評価するデッキ評価手段(24, 401d, S7)、および前記デッキ評価手段の評価結果を表示する評価表示手段(24, S604-S606)を備える、カードゲーム装置。

【請求項9】前記デッキ評価手段はデッキを構成するカードの種類と数とを計算し、

前記評価表示手段は前記デッキ評価手段の計算結果に基づいて評価コメントを表示する、請求項8記載のカードゲーム装置。

【請求項10】最適なデッキを構成するカードの種類と数とをテーブルとして記憶した最適デッキ記憶手段をさらに備え、

前記デッキ評価手段は評価すべきデッキと前記最適デッキ記憶手段に記憶されたテーブルとを比較し、

前記評価表示手段は、両者が所定の関係にないとき、デッキの欠点を指摘しかつ最適デッキの組合せを教えるコメントを表示することを特徴とする、請求項8または9記載のカードゲーム装置。

【請求項11】デッキの自動作成をゲームプレイヤが求めたかどうか判断する判断手段(24, S8)、

ゲームプレイヤがデッキの自動作成を求めたときデッキを作成するデッキ作成手段(24, 401e, S9)、および作成したデッキを記憶するデッキ記憶手段(42)をさらに備える、請求項8ないし10のいずれかに記載のカードゲーム装置。

【請求項12】所定枚数のカードで1つのデッキを構成し、前記デッキを用いて対戦バトルを行うカードゲーム装置であつて、

デッキの自動作成をゲームプレイヤが求めたかどうか判断する判断手段(24, S8)、

ゲームプレイヤがデッキの自動作成を求めたときデッキを作成するデッキ作成手段(24, 401e, S9)、および作成したデッキを記憶するデッキ記憶手段(42)を備える、カードゲーム装置。

【請求項13】前記デッキ記憶手段は少なくとも第1デッキ記憶領域と第2デッキ記憶領域とを含み、前記第1デッキ記憶領域にはプレイヤによって作成されたデッキが記憶され、前記第2デッキ記憶領域には自動作成されたデッキが記憶される、請求項8または9記載のカードゲーム装置。

【請求項14】所定枚数のカードで1つのデッキを構成し、前記デッキを用いて対戦バトルを行うカードゲーム装置であって、使用デッキを指定するデッキ指定手段(S201)、コンピュータ対戦モードを設定する設定手段(S202)、思考プログラムを記憶するプログラム記憶手段(40, 401c)、前記コンピュータ対戦モードにおいて前記思考プログラムに従ってかつ前記デッキ指定手段によって設定されたデッキを用いてカードゲームを実行する処理手段(24)、前記カードゲームのための画像データを記憶する画像データ記憶手段(40, 402)、および前記画像データ記憶手段に記憶された画像データに従って前記カードゲームの画像を表示する表示手段(24, 16)を備える、カードゲーム装置。

【請求項15】表示装置にゲーム画像を表示しかつ一定のルールに従ってプレイするゲーム装置のための記憶媒体であって、前記ゲーム画像を表示するための画像データを記憶する画像データ記憶領域(402a-402c)、および前記ルールを含むメッセージを表示するためのメッセージデータを記憶するメッセージデータ記憶領域(402d)を有し、前記ゲーム装置は前記画像データおよび前記メッセージデータを読み出して前記表示装置に前記ゲーム画像と前記メッセージとを表示させる、カードゲーム装置の記憶媒体。

【請求項16】所定枚数のカードで1つのデッキを構成しそのデッキを用いて対戦バトルを行うカードゲーム装置のための記憶媒体であって、デッキ評価プログラムを記憶するプログラム領域(401d)を含み、前記ゲーム装置はゲームプレイヤがデッキ評価を求めたときそのデッキを前記デッキ評価プログラムに従って評価し、その結果を表示する、カードゲーム装置の記憶媒体。

【請求項17】所定枚数のカードで1つのデッキを構成しそのデッキを用いて対戦バトルを行うカードゲーム装置のための記憶媒体であって、デッキ自動作成プログラムを記憶するデッキ自動作成プログラム記憶領域(401e)を含み、前記ゲーム装置はゲームプレイヤがデッキの自動作成を求めたとき前記デッキ自動作成プログラムに従ってデッキを作成して所定の記憶場所に格納する、カードゲーム装置の記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】この発明は、カードゲーム装置に関し、特にたとえば携帯ゲーム機のゲーム画面上で登場人物どうしがデッキを構成するカードを用いて対戦(バトル)する、カードゲーム装置に関する。

【0002】

【従来の技術】たとえば特公平5-30475号公報[A63F 1/02, 1/18]には、読取手段でバーコードを読み取り、それを攻撃、守備の点数に直し、点数の大小で勝敗を決めるような玩具が説明されている。

【0003】また、「ポケモンカード(登録商標)GB」と呼ばれている別のカードゲームが知られている。このカードゲームでは、携帯ゲーム機を用いてモンスターカードを1枚ずつ対戦させ、相手のモンスターカードを何枚か負かすと、勝になるゲームである。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】このようなカードゲームは、特に、必ず一定のルールに従った手順で進行しかつそのルールに従って勝敗を判定するものである。他方、ゲームルールは、それぞれのカードゲームに固有のものである。したがって、説明書に記述されたその種の固有のルールをよく読んでからでないとゲームをプレイすることができない。

【0005】このことは他のゲーム装置においても一般的に該当するものの、ルールそのものがゲームの中核をなすカードゲーム装置においては、特に顕著である。

【0006】それゆえに、この発明の主たる目的は、ゲームルールを知らなくてもルールを習得しながらプレイできる、ゲーム装置を提供することである。

【0007】

【課題を解決するための手段】請求項1に従ったゲーム装置は、表示装置にゲーム画像を表示しかつ一定のルールに従ってゲームをプレイするゲーム装置であって、ゲーム画像を表示するための画像データを記憶する画像データ記憶手段(402a-402c)、ルールを含むメッセージを表示するためのメッセージデータを記憶するメッセージデータ記憶手段(402d)、およびゲームの開始前はメッセージデータ記憶手段に記憶されているルールメッセージをゲームプレイヤが知覚できる態様で出力するとともに、画像データ記憶手段に記憶されている画像データに基づいて当該ルールメッセージに対応するゲーム画像を表示装置に表示させ、ゲーム開始後は画像データ記憶手段に記憶されている画像データに基づいてゲームに関連するゲーム画像を表示装置に表示させる制御手段(24)を備える、ゲーム装置である。

【0008】請求項8記載の発明は、所定枚数のカードで1つのデッキを構成し、デッキを用いて対戦バトルを行うカードゲーム装置であって、デッキの評価をゲーム

プレイヤーが求めたかどうか判断する判断手段(24,S6)、ゲームプレイヤーがデッキ評価を求めたときデッキを評価するデッキ評価手段(24,401d,S7)、およびデッキ評価手段の評価結果を表示する評価表示手段(24,S604-S606)を備える、カードゲーム装置である。

【0009】請求項12記載のカードゲーム装置は、所定枚数のカードで1つのデッキを構成し、デッキを用いて対戦バトルを行うカードゲーム装置であって、デッキの自動作成をゲームプレイヤーが求めたかどうか判断する判断手段(24,S8)、ゲームプレイヤーがデッキの自動作成を求めたときデッキを作成するデッキ作成手段(24,401e,S9)、および作成したデッキを記憶するデッキ記憶手段(42)を備える、カードゲーム装置である。

【0010】請求項14記載のカードゲーム装置は、所定枚数のカードで1つのデッキを構成し、デッキを用いて対戦バトルを行うカードゲーム装置であって、使用デッキを指定するデッキ指定手段(S201)、コンピュータ対戦モードを設定する設定手段(S202)、思考プログラムを記憶するプログラム記憶手段(40,401c)、コンピュータ対戦モードにおいて思考プログラムに従ってかつデッキ指定手段によって設定されたデッキを用いてカードゲームを実行する処理手段(24)、カードゲームのための画像データを記憶する画像データ記憶手段(40,402)、および画像データ記憶手段に記憶された画像データに従ってカードゲームの画像を表示する表示手段(24,16)を備える、カードゲーム装置である。

【0011】

【作用】実施例では携帯ゲーム機が利用され、ゲーム画像はその携帯ゲーム機に設けられた表示装置(LCD)に表示される。ただし、この表示装置はゲーム装置とは別に設けられ、ゲーム装置から表示信号のみをその表示装置に与えるようにしてもよい。

【0012】いずれの場合にも、画像データ記憶手段には、ゲーム中の登場人物や背景画像等を表示するための画像データが記憶され、メッセージデータ記憶手段には、ルール、アドバイス等のゲームプレイヤーがゲームをプレイする上で必要なメッセージを表示するための文字や記号のデータが記憶されている。CPUのような制御手段は、2つのデータをそれぞれの記憶手段から読み出して処理し、表示装置のゲーム画面上に、ゲーム画像のみならず、メッセージを表示させる。具体的にいうと、制御手段は、ゲームの開始前ではルールメッセージをゲームプレイヤーが知覚できる態様、たとえば表示および/または音声で出力するとともに、当該ルールメッセージに対応するゲーム画像を表示装置に表示させる。ゲームプレイヤーが操作手段を操作してゲームを開始した後は、そのゲームに関連するゲーム画像を表示装置に表示させる。

【0013】なお、カードゲーム装置の場合、ゲーム画像には少なくともカード画像を含む。したがって、画像

データ記憶手段がそのようなカード画像のための画像データを記憶する。

【0014】メッセージが長文の場合、そのメッセージはいくつかのメッセージセグメントに分割してメッセージデータ記憶手段に記憶される。そして、ゲームプレイヤーによって操作手段、実施例でいえばAボタンが操作されると、表示制御手段は、その操作に応じて、次のメッセージセグメントを読み出して表示する。したがって、メッセージ表示領域があまり大きくなくても、長文のメッセージをゲームプレイヤーが読み易く表示することができる。

【0015】また、メッセージを表示するのはゲームプレイヤーがゲームルールを知らない初期段階だけでよく、そのために、ゲームが初期段階であるかどうかを判断手段によって判断するようにすればよい。それによって、ゲームルールを或る程度覚えた後にはメッセージを表示しないでゲームをスムーズに進行させることができる。

【0016】ゲームプレイヤーが実際にゲームを始める前にゲームルールを教える必要があり、したがって、表示制御手段はルールメッセージをゲーム開始前に表示させ、ゲーム開始後にはアドバイスメッセージを表示させることによって、ゲームプレイヤーに一層分かり易く説明できる。

【0017】請求項8のカードゲーム装置では、たとえばメニュー画面において、ゲームプレイヤーが自己の作成したデッキの評価を指示するとともに、評価して欲しいデッキを指定する。応じて、CPUのようなデッキ評価手段が、当該デッキを構成しているカードの種類や枚数を評価する。たとえば、実施例の「カードヒーロー」でいえば、前衛モンスターや後衛モンスターの数、守備タイプの数、攻撃タイプの数、およびマジックカードの数等を、別に設定している最適デッキテーブルを参照して、評価する。そして、その評価結果が表示される。この発明によれば、プレイヤーはよりよいデッキを作成することができる。

【0018】たとえば、最適デッキテーブルと評価すべきデッキとを比較し、両者が一致したとき、評価表示手段によって、最適デッキである旨のコメントを表示し、両者が不一致のとき、そのデッキの欠点、たとえば前衛モンスター、後衛モンスターおよびマジックカードのバランスが悪いなどのコメントを表示するとともに、最適バランスを教えるコメントを表示する。

【0019】なお、ゲームプレイヤーが自分でデッキを作成することができないとき、あるいは煩わしいとき、ゲームプレイヤーはデッキの自動作成を指示することができる。請求項12または13の発明において、自動作成指示があると、CPUは、その指示に従ってデッキを作成し、それをデッキ記憶手段、たとえば外部RAMのバックアップ領域に格納する。ゲームプレイヤーは自動作成されたデッキを使ってカードゲームをプレイすることがで

きるので、デッキ作成の煩わしさが無い。

【0020】デッキ記憶手段が第1デッキ記憶領域と第2デッキ記憶領域とを有する場合、ゲームプレイヤが作成したデッキをたとえば第1デッキ記憶領域に、CPUが自動作成したデッキをたとえば第2デッキ記憶領域に記憶させる。ゲームプレイヤはいずれの領域に格納されているデッキも使用できる。

【0021】請求項14記載の発明では、CPUのような処理手段が、ゲームプレイヤの指定したデッキと同じものを用いてかつ思考プログラムに従って対戦ゲームを実行する。その過程が表示手段によってゲーム画像として表示される。したがって、その相手コンピュータ側の操作をみることによって、ゲームプレイヤは、自己の選択したデッキの多様な使い方を習得できる。

【0022】

【発明の効果】この発明によれば、表示装置にゲーム画像だけでなくルールを含むメッセージが表示されるので、ゲームプレイヤがたとえゲームルールを知らなくても、その表示されたルールに従って正しくゲームをプレイできる。したがって、ゲームプレイヤがゲームをするにあたって説明書を読んでゲームルールを覚えるという面倒がない。

【0023】この発明のその他の目的、特徴および利点は、添付図面に関連して行われる以下の実施例の詳細な説明から一層明らかとなろう。

【0024】

【実施例】図1を参照して、この発明が適用できる携帯ゲーム機10は、縦長矩形のケース12を含み、ケース12の裏面上端にカートリッジ挿入口14が形成される。その挿入口14にカートリッジ16を装着することによって、表面上部に配置されるLCD18上にゲーム画面やメニュー画面をカラー表示するものである。ただし、携帯ゲーム機10は白黒表示のゲーム機であってもよい。

【0025】図2を参照して、携帯ゲーム機10は、前述のようにLCD18を含み、このLCD18はドットマトリクス表示器として構成される。そして、このLCD18は、LCDドライバ20および22によって駆動され、その画面上にカラー画像を表示する。LCDドライバ20はドットマトリクスのたとえば行を選択的に駆動し、LCDドライバ22はたとえば列を選択的に駆動する。これらLCDドライバ20および22には、CPU24に含まれる表示処理回路26からカラー画像信号が与えられる。

【0026】CPU24は、さらに、CPUコア28を含み、このCPUコア28には、内部ROM30および内部RAM32が結合される。内部ROM30には、プログラム領域の他適宜のデータ領域が形成され、内部RAM32は、CPUコア28のワーキングメモリとして利用される。

【0027】CPU24は、さらに、基本発振器34を含み、この基本発振器34はたとえば水晶発振器で構成され、発振信号をプログラマブル分周器36に与える。このプログラマブル分周器36は、CPUコア28からの分周データに従って基本発振器34からの発振信号を分周し、その分周信号をCPUコア28のクロックとして与える。

【0028】CPU24には、コネクタ38が適宜のバスを介して接続され、このコネクタ38は、図1に示すカートリッジ挿入口14の奥部に配置され、カートリッジ16のコネクタピン（図示せず）が挿入されることによって、カートリッジ16がCPU24に電気的に結合される。

【0029】カートリッジ16は、外部ROM40およびSRAM42を含む。カートリッジ16の外部ROM40には、図3に示すような各データが予め記憶されている。SRAM42は、バックアップ電池44の電源を受け、ゲームのバックアップデータの記憶のために用いられる。バックアップ電池44の電源は、さらに、MBC (Multi-Bank Controller) 46に与えられ、このMBC46は、時計用振動子48の発振信号を受ける時計カウンタ50および、外部ROM40および外部RAM42を制御するROM/RAMコントローラ52を含む。

【0030】図1に示すように、ケース12の表面下部には、複数の操作キー54a~54eが設けられ、この複数の操作キー54a~54eはキーマトリクス56（図2）を構成する。CPU24には、キーマトリクス56から、操作キー54a~54eのそれぞれの操作信号が与えられる。操作キー54aは、LCD18上に表示されているゲームキャラクタやカーソルの上下左右の4方向への移動を指示するために利用される。操作キー54bは、たとえばゲームモードの選択などに用いられるセレクトキーである。操作キー54cは、ゲームのプレイを開始するときあるいはゲームの進行を一時的に停止するとき用いられるいわゆるスタートキーである。操作キー54dおよび54eはプッシュボタンスイッチであり、これらの操作キー54dおよび54eを操作することによって、LCD18上に表示されているゲームキャラクタに様々な動き、たとえば武器の使用、ジャンプ、攻撃などを表示させることができる。これら操作キー54a~54eは、図1に示すように携帯ゲーム機10の本体前面に配置されていて、キーマトリクス56がこれらの操作キー54a~54eの操作信号をコントローラデータとしてCPU24に送る。

【0031】CPU24は、カートリッジ16から与えられるゲームプログラムやキャラクタデータ、および操作キー54a~54eからのコントローラデータに応じて、必要に応じて拡張RAM58を用いて、データ処理を実行し、表示用データを表示用RAM60に書き込む。したがって、CPU24は、表示制御手段として機

能する。表示用RAM60は、2つのバンクで構成され、全体として、LCD18の表示範囲より大きい記憶領域を有し、それによってLCD18の画面上における上下方向および／または左右方向のスクロール表示を可能にしている。

【0032】CPU24によるデータ処理の結果、出力すべき音声信号は、ボリューム62によってレベル調整され、スピーカ64および／またはイヤホンジャック66に出力される。このスピーカ64および／またはイヤホンジャック66から出力される音声信号は、ゲームのルール等のメッセージや効果音やゲーム音楽を含む。

【0033】なお、上述の実施例では、携帯ゲーム機の場合を説明したが、他の例として、家庭用ビデオゲーム機等に適用することもできる。また、外部記憶媒体は、ROMカートリッジ16に代えてまたはROMカートリッジ16に加えて、CD-ROM、DVD、光磁気ディスク等の各種記憶媒体を用いてもよい。

【0034】図3に示すように、外部ROM40には、プログラム領域401、キャラクタ領域402、最適デッキテーブル領域403および音声データ領域404が形成される。

【0035】プログラム領域401のストーリー進行プログラム401aは、実施例で説明する「カードヒーロー」というゲームがストーリーに従って登場人物がカード対戦する一種のロールプレイングゲームであるので、そのストーリーの進行を司る。実施例の「カードヒーロー」では所定数のカードで構成された「デッキ」を使用し、たとえば15枚デッキ、20枚デッキおよび30枚デッキの3種類のデッキを用いて対戦できる。そして、デッキの種類によってそれぞれ異なるゲームルールが設定されている。バトルシステムプログラム401bは、その各デッキまたは各ルールに応じた対戦処理を行うプログラムである。思考ルーチンプログラム401cは、後述のコンピュータ対戦やパソコンバトル等におけるCPU24（図1）の思考をプログラムしたものである。

【0036】デッキ評価プログラム401dは、後述の図32に示す、デッキ評価のためのプログラムである。デッキ作成プログラム401eは、後述の図20に示す、デッキ作成のためのプログラムであり、そこでは各モンスター（前衛、後衛）やマジックに基づいて、できるだけ点数の高いモンスターを選ぶようにしている。

【0037】イベント発生プログラム401fは、時計カウンタ46（図2）の時計に基づいて、たとえば誕生日になると商品券がもらえる、毎日母親に話しかけると小遣いがもらえる、一定曜日毎のトーナメント等各種イベントを生成する。また、メッセージ表示プログラム401gは、後に説明する各種メッセージの表示のためのプログラムである。

【0038】対戦相手性格付けプログラム401hは、登場人物毎の性格、たとえば攻撃的性格あるいは守備的

性格等を付与するプログラムである。「カードヒーロー」ゲームにおいて、3枚のカードを入るとカード1枚をもらえるというブレンドマシンなるものがカード入手の1つの方法として用意されていて、カードブレンドプログラム401iは、そのブレンドマシンを作動させるためのプログラムである。カードブレンドプログラム401iは、ブレンドマシンで入手できるカードをマシンに入れる3枚のカードの組み合わせ（レシピ）に基づいて一義的に決定している。したがって、ブレンドマシンからしか入手できないカードを設定することにより、ゲームプレイにそのカードまたはそのカードを入手するためのレシピを発見する喜びを付加することができる。なお、カード入手の他の方法としては、カードを買う、カードを貰う、等がある。

【0039】ゲーム上でカードを購入するとき3枚1パックを買うことになるが、バック生成プログラム401jは、そのカードバックの中身を自動的に決定するためのプログラムである。ランキング生成プログラム401kは、各登場人物との対戦結果に従って、勝点や勝率からみたランキングを作成する。

【0040】バックアップ処理プログラム401lは、ストーリーの進行に応じてまたは時計カウンタ50の時計によって周期的にバックアップするためのプログラムであり、手持ちカードとか対戦中の状態とかを自動的にバックアップする。通信プログラム401mは、たとえば図27のステップS206におけるように、他のゲームプレイヤとの対戦のときに必要となる他の携帯ゲーム機との間での通信モードを制御するためのプログラムである。

【0041】外部ROM40のキャラクタ領域402には、たとえばプレイヤ、対戦相手および背景などの画像データとともに、メッセージ、たとえばルール、アドバイス、せりふ、操作メニュー等の表示のための文字・記号データが格納されている。

【0042】詳しくいうと、このキャラクタ領域402には、登場人物データ領域402aが形成され、この登場人物データ領域402aには、ゲーム画面中表示されるすべての登場人物を表示するための画像データが格納されている。登場人物には、カードバトルを戦うプレイヤだけでなく、ゲームルールを説明するための特別の人物が含まれる。キャラクタ領域402のカードデータ領域402bには、ゲームに用いられるモンスターカード、マジックカードおよびスーパーカード等のカードを表示するためのカード画像データが格納されている。

【0043】図示しないが、カードには、それぞれ種々の能力値等が記載されている。たとえば、モンスターカードであれば、「モンスター名」、「モンスターの特徴」、「アップ可能レベル」、「技」、「攻撃力」、「攻撃範囲」、「HP」、「稀少度」等が文字または記号で記載され、そのモンスターのキャラクタ絵が表示される。ま

た、マジックカード（登録商標）であれば、「マジック名」、「マジックの特徴」、「必要石数」、「効果」、「稀少度」等が文字または記号で記載され、そのマジックのキャラクタ絵が表示される。また、モンスターカードには、前衛モンスターと後衛モンスターの2種類があり、前衛モンスターは基本的に場の前列に配置して目の前のモンスターを攻撃できるタイプであり、後衛モンスターは場の後列に配置して離れたモンスターを攻撃できるタイプである。カードデータ領域402bには、これらカードに関する能力値等の情報も記憶されている。

【0044】背景データ領域402cには、ゲームに用いられるカードを配置する場やカードに関する情報を表示する場等を表示するための背景データが記憶されている。さらに、メッセージデータ領域402dには、上述のルールやアドバイス等を文字として表示するためのメッセージデータが記憶されている。

【0045】最適デッキテーブル領域403には、表1で示すような最適デッキテーブルが格納されている。

【0046】

【表1】

前衛モンスター	タイプなし	7
後衛 モンスター	守備タイプ	1
	攻撃タイプ	3
マジックカード	守備タイプ	2
	攻撃タイプ	2

【0047】実施例で説明しようとしている「カードヒーロー」は、モンスターカードやマジックカードを用いて、ゲーム中の登場人物どうしが対戦するゲームであり、登場人物の一方がゲームプレイヤによって操作される。そのゲームプレイヤが準備すべき各カードの枚数の最適な組み合わせを例示したものが最適デッキテーブルであり、表1で示す最適デッキテーブルは、15枚デッキの例を示す。したがって後に説明するデッキ作成プログラム（図33）では、この最適デッキテーブルを参照して、それに示された数の前衛モンスターカード、後衛モンスターカードおよびマジックカードを準備することとなる。

【0048】なお、表1における守備タイプとは、守備能力が攻撃能力に比べて優れているモンスターであり、攻撃タイプのモンスターは、その逆である。

【0049】また、図示しないが、最適デッキテーブル領域403には、各モンスターカードおよびマジックカードの強弱に応じて点数を付与した点数テーブルが格納されている。すなわち、能力の高い（強い）カードには高い点数が設定され、能力の低い（弱い）カードには低い点数が設定されている。したがって、デッキ作成プログラムでは、表1で示す最適デッキテーブルと図示しない点数テーブルの両方に基づいて最適なデッキを作成する。

【0050】音声データ領域404には、メッセージデータ領域402dに記憶されているメッセージを音声で出力するための音声データやゲームの効果音やゲーム音楽等が記憶されている。

【0051】カートリッジ18の外部RAM42には、図4で示すようなバックアップデータ記憶領域421および422が形成される。各バックアップデータ記憶領域421および422の氏名・識別ID記憶領域421aおよび422aには、ゲームプレイヤによって設定さ

れた登場人物の氏名が誕生日データとともに格納される。ただし、識別IDはCPU24によって自動的に割り付けられる。この識別IDによって、そのカートリッジで入手可能なカードおよび入手不可能なカードが設定されている。入手不可能なカードは、たとえば他の携帯ゲーム機（他のカートリッジ）との間での通信を通じて交換することによって入手することになる。

【0052】ゲーム進行状況記憶領域421bおよび422bには、ゲーム進行状況、すなわち対戦相手、ステージ、手持ちカード等のデータが格納され、獲得カード記憶領域421cおよび422cには、そのときまでに獲得したカードのデータが格納される。対戦成績記憶領域421dおよび422dには、対戦相手毎の対戦成績のデータが格納される。作成デッキ記憶領域421e1-421enおよび422e1-422enには、それぞれ、そのときまでに作成したデッキのカード構成を示すデータを格納する。

【0053】なお、実施例では、作成デッキ記憶領域421e1-421enまたは422e1-422enのいずれかの領域にゲームプレイヤ自身が作成したデッキを記憶し、他の領域にCPU24が自動作成したデッキを格納する。ゲームプレイヤは、いずれの領域のいずれのデッキも選択して使用することができる。

【0054】図5は実施例の「カードヒーロー」ゲームのメインルーチンを示し、その最初のステップS1では、CPU24（図2）は、内部RAM32（図2）内のカウンタやレジスタの領域を初期設定する。ついで、ステップS2では、CPU24は、ゲームプレイヤが選択したゲームモードが対戦バトルかどうか判断する。このステップS2で“YES”のとき、CPU24は、初期段階のバトルかどうか判断する。すなわち、この実施例では、最初のバトル以後順次のバトルで段階を踏んでプレイヤにゲームルールを説明するため、このステップ

S3で初期段階のバトルかどうか、すなわちゲームルール等の説明が必要な段階かどうか判断する必要がある。なお、ゲームの段階とは、たとえばモンスターカードしか使えない段階、マジックカードも使える段階、スーパーカードが使える段階、そしてデッキが作成できるようになった段階等である。

【0055】ステップS3で“NO”が判断されたとき、つまりゲームの段階がかなり進んでいて、ルール等の説明をもう必要としない段階では、図27-図30に示す通常モードの対戦バトルを実行する。

【0056】ステップS3で“YES”が判断されたとき、図6で示す練習モードルーチンが実行される。図6の最初のステップS101では、たとえば内部RAM32内に設定されるルールカウンタに「1」を設定する。応じて、ステップS102で、第1番目のルール『おお！マスターにへんしんしたクミちゃんとひろしぢゃ』が、図9に示すように、LCD18（図1）のゲーム画面内に表示され、必要に応じてメッセージ表示に合わせて音声出力される。そして、CPU24は、次にAボタン54d（図1）が押されたかどうかをステップS103で判断する。Aボタン54dが押されたのであれば、次のステップS104で、CPU24は、ルールカウンタの値が「n」になったかどうか判断する。

【0057】「n」は、そのターンにおけるルールカウンタの数であり、たとえば図7に示す第1ターンであれば、ルールカウンタ数nは「10」であり、図8に示す第2ターンであれば、n=5である。ステップS104で“NO”が判断されると、ステップS105において、CPU24は、ルールカウンタのカウント値をインクリメント（+1）する。応じて、ステップS102で、第2番目のルール『ルールブックによればこのゲームは「ターンせい」といって…』が、図10に示すようにゲーム画面に表示されまたは音声出力される。

【0058】同様に、ステップS104で“YES”が判断されるまで、つまりルールカウンタのカウント値がそのターンで説明すべきルールカウンタ数nに達するまで、第3番目のルール、第4番目のルール、第5番目のルール、第6番目のルール、第7番目のルール、第8番目のルール、第9番目のルールおよび第10番目のルールが、それぞれ、図11、図12、図13、図14、図15、図16、図17および図18に示すように順次表示されまたは音声出力される。したがって、ゲームプレイヤは、このようにして表示されるメッセージないしルールに従ってゲームを進行すればすよい。

【0059】ここで注意すべきは、第1番目のルールは図9の表示で完結しているが、図10に示す第2番目のルールは未完で、それに引き続き図11に示す第3番目のルールが表示されるべきである。つまり、第2番目のルールと第3番目のルールとは一連の文章であって、本来なら、1つのゲーム画面上で一連に表示されるべきも

のである。ところが、この実施例では、図10および図11に示すように、分割表示している。このようにして分割されたメッセージをメッセージセグメントという。同様に、図12および図13がメッセージセグメントを分割表示していて、図16および図17もまたメッセージセグメントの分割表示である。その理由は、短い文章（メッセージセグメント）で表示することによってゲームプレイヤに読み易くしていること、そしてゲーム画面中のルール表示領域の大きさを小さくできることである。

【0060】ステップS104で“YES”が判断されると、CPU24は、ステップS106で、たとえば図19に示すように、ゲームプレイヤに次に操作すべき内容のアドバイスを表示または音声出力する。したがって、ゲームプレイヤはそのアドバイスに従って次の操作を実行する。

【0061】なお、ステップS106では、『めのまへのモンスターに2Pでたいあたりぢゃ』、『モンスターをもう1たいよんでおくのぢゃ』、『モンスターをよびおわったらターンエンドぢゃ』等の操作アドバイスの表示の他に、プレイヤの要望に応じて、デッキの評価コメント（後述の図32）を表示するようにしてもよい。

【0062】ステップS106でした次の操作が正しいかどうか、ステップS107で判断される。正しい場合には、ステップS108において、たとえば図20に示すように、正しい操作に従った処理を実行する。たとえばここでマスタに体当たりするような操作をした場合には、正しい操作とはいえないので、この場合には、ステップS109で、たとえば図21に示すように、操作の誤りを指摘するとともに、ステップS110において操作の受け付けを拒否する。

【0063】なお、ステップS107で誤った操作をした場合には、通常ゲームモードとは異なる処理を行う。すなわち、通常ゲームモードでは、プレイヤが誤った操作をした場合でも、その操作に応じた処理を行い、そのターンでは「行動済み」として処理し、次の操作を受け付ける。これに対して、図6で示す練習モードでは、誤った操作をしても「行動済み」にはならず、次の操作も受け付けない。つまり、図19に示す正しい操作を実行するまでは、他の操作を受け付けない。

【0064】ステップS108での処理が終了すると、CPU24は、ステップS111において、ターンエンドかどうか判断する。ターンエンドの場合には、図示しないが、ゲーム画面に『ターンエンド』のメッセージが表示される。

【0065】ターンエンドの場合、ターンがかわって、第2ターンが開始され、したがって、CPU24は、ステップS112で、対戦相手の動作処理を実行する。このとき、ステップS113で、第2ターンで説明すべきルールがあるかどうか判断される。図8に示すように、

第2ターンでも説明すべきルールがあるので、このステップS113では、“YES”が判断される。したがって、ステップS101に戻り、ルールカウンタに「1」が設定される。応じて、ステップS102で、第2ターンの第1番目のルール『そうちゃ、モンスターたちはそれぞれこうげきりょくをもっている。』が、図22に示すように、LCD18(図1)のゲーム画面内に表示されもしくは音声出力される。そして、CPU24は、次にAボタン54d(図1)が押されたかどうかをステップS103で判断する。Aボタン54dが押されたのであれば、次のステップS104で、CPU24は、ルールカウンタの値が「n」、第2ターンの場合には、先に説明したように、「5」になったかどうか判断する。ステップS104で“NO”が判断されると、ステップS105において、CPU24は、ルールカウンタのカウント値をインクリメント(+1)する。応じて、ステップS102で、第2番目のルール『そのつよさはP(パワー)というきごうでカードにしられている。えーっとマナットは…』が、図23に示すようにゲーム画面に表示されまたは音声出力される。同様に、ステップS104で“YES”が判断されるまで、つまりルールカウンタのカウント値がそのターンで説明すべきルール数nに達するまで、第3番目のルール、第4番目のルールおよび第5番目のルールが、それぞれ、図24、図25および図26に示すように順次表示されまたは音声出力される。この場合にも、先に説明した分割表示の手法が採用されている。ゲームプレイヤは、このようにして表示されまたは音声出力されるメッセージないしルールに従ってゲームを進行すればよい。

【0066】なお、ここでは、説明の便宜上、ステップS112とステップS113とを個別に説明した。しかしながら、実際には、ルールを説明しながら次の操作を指示する第1ターンと同様であることに留意されたい。

【0067】先の図5のステップS5に示す通常モードは、図27-図30に示すフロー図に従って動作する。たとえばメニュー画面でカーソルを移動することによって選択した通常モードの最初のステップS201では、プレイヤが使用するデッキを選択する。そして、ステップS202で、CPU24は、プレイヤが選択した対戦モードがパソコンバトルモード、つまりプレイヤが選択したデッキと同じデッキを使ってコンピュータが対戦相手をプレイするモードかどうか判断する。パソコンバトルの場合、ステップS203で、パソコンバトルの準備がなされる。つまり、パソコンバトルでは、対戦相手はプレイヤが選択したデッキと同じ内容のデッキを使用し、ゲームにおける思考は思考ルーチンプログラム401cに従ってCPU24が担当する。なお、思考ルーチンプログラム401cは、登場人物に付与された性格に応じてその登場人物が行動するように設定されている。また、強さレベルを設定し、ゲームプレイヤの操作によ

り、そのレベルを選択できるようにしてもよい。

【0068】ステップS202で“NO”の場合、プレイヤはメニュー画面でさらに対戦相手(他の登場人物)を選択する。対戦相手が人である場合には、ステップS206に進み、対戦相手がコンピュータの場合には、ステップS207に進む。したがって、対戦相手が人であるときには、ステップS206で対戦相手となるゲームプレイヤがデッキを選択する。また、対戦相手がコンピュータの場合、デッキは選択された登場人物の持つデッキが選択され、ゲームにおける思考もCPU24が担当する。

【0069】このような準備の後、画面上にゲームプレイヤおよび対戦相手がマスとして所定の位置に表示され、ステップS301(図28)に進む。ステップS301では、たとえばゲーム画面に画像を表示しながら、たとえば、じゃんけんまたはコイントスなどの方法で先攻後攻を決める。そして、ステップS302では、たとえばゲーム画面を表示しながら、先にステップS201で選択したデッキの中でCPU24がカードをシャッフルして上から5枚のカードをドローする。これによって、プレイヤによる任意選択の余地をなくしている。なお、ドローしたカードが気に入らない場合には、1度だけ、カードのシャッフルをやり直すようにしてもよい。

【0070】続くステップS303では、CPU24は、先攻プレイヤ(一方の登場人物)に「石ないしストーン」を3つ与え、手持ちの山札から1枚カードをドローする。なお、「石ないしストーン」は、プレイヤがカードを出すとき、またはレベルアップするとき(ステップS409)等に必要なもので、カードを出すとき1個、1レベル上げるために1個それぞれ必要となる。

【0071】ステップS304では、先攻プレイヤは、モンスターカードを出すかどうか決定して、そのためのキー操作をする。モンスターカードを出す場合、ステップS305において、CPU24は、先攻プレイヤによって指定されたモンスターカードと石とを指定の場所に伏せて(裏向きに)配置した後、ステップS306でターンエンドかどうか判断する。

【0072】なお、ステップS304でモンスターカードを出さないと決めたとき、ステップS307で、先攻プレイヤは、マジックカードを使用するかどうか決定する。マジックカードを使用するとき、ステップS308で、先攻プレイヤはそのマジックカードに必要な数の石を使用し、他方CPU24は、そのマジックカードによって所定の効果が得られるように処理する。なお、マジックカードが手札にない場合もあるので、ステップS304およびS307とともに“NO”と判断されることもある。そして、ステップS308またはS307の後、ステップS306でターンエンドかどうか判断される。

【0073】ターンエンドを判断したとき、次のステッ

プS309で、CPU24は、ステップS303と同様に、後攻プレイヤ（他方の登場人物）に「石」を3つ与え、手持ちの山札から1枚カードをドローする。そして、ステップS310では、後攻プレイヤは、モンスターカードを出すかどうか決定して、そのためのキー操作をする。モンスターカードを出す場合、ステップS311において、CPU24は、後攻プレイヤによって指定されたモンスターカードと石とを指定の場所に伏せて配置した後、ステップS312でターンエンドかどうか判断する。

【0074】なお、ステップS310でモンスターカードを出さないと決めたとき、ステップS313で、後攻プレイヤは、マジックカードを使用するかどうか決定する。マジックカードを使用するとき、ステップS314で、後攻プレイヤはそのマジックカードに必要な数の石を使用し、他方CPU24は、そのマジックカードによって所定の効果が得られるように処理する。そして、ステップS313またはS314の後、ステップS312でターンエンドかどうか判断される。

【0075】図29のステップS401では、CPU24は、先のターンで伏せて配置した先攻プレイヤまたは後攻プレイヤ（いずれも登場人物）のカードを実体化（または表向きに）する。続くステップS402では、後ろにあるモンスターを前の空き場所に移動させるかどうか判断する。つまり、前に空き場所があるかどうか判断する。もし、“YES”なら、ステップS403で移動処理を実行し、ステップS402で“NO”の場合と同様に、ステップS404で、ステップS303またはS309と同様に、先攻プレイヤまたは後攻プレイヤに石を3つ与え、その山札から1枚ドローする。つまり、ターン毎に各プレイヤに石を3つ与え、山札から1枚ドローする。

【0076】ステップS405では、先のターンで出したモンスターが他のモンスターを攻撃することが指示されたかどうか判断する。“YES”の場合、ステップS406に進み、CPU24は、そのモンスターカードの持つ攻撃ポイント、たとえば「2P」を相手モンスターのHP(Hit Points)から減算する。CPU24は、続くステップS407で、相手モンスターのHPが「0」になったかどうか判断する。“YES”なら、次のステップS408で、CPU24は、該当のモンスターの表示を消すとともに、石を返却する。

【0077】このようにして相手モンスターが倒れると、攻撃側モンスターのレベルアップ処理がステップS409で実行される。アップできるレベルは、倒したモンスターのレベルに依存する。倒したモンスターのレベルが「1」の場合には、1レベルアップでき、倒したモンスターのレベルが「2」の場合には、2レベルアップできる。ただし、先に述べたように、1レベルアップする毎に石が1つ必要である。

【0078】先のステップS405で“NO”の場合、ステップS416でマスタへの攻撃かどうか判断する。このステップS416で“NO”の場合には、ステップS501（図30）へ進むが、“YES”の場合には、ステップS417で、マスタのHPをそのカードの攻撃ポイントで減算する。ただし、マスタには、2ポイントのシールドが予め与えられているので、たとえば攻撃ポイントが「3」であった場合、マスタのHPは、「1」だけ減じられる。そして、ステップS418では、ステップS417で受けたダメージに相当する石をダメージを受けたマスタ側に返却する。この例では、1つの石が返却される。

【0079】ステップS409の後、またはステップS418の後、CPU24は、ステップS410でペナルティがあるかどうか判断する。たとえば、自分のモンスターを倒したり追放した場合、ペナルティとしてカウントされる。ペナルティがある場合、ステップS411で、ペナルティに応じて、相当するHPを攻撃側マスタのHPから減算する。たとえば、自分のモンスターを倒したり追放した場合には、HP「1」を、また自分のモンスターを倒すことによって攻撃側モンスターのレベルアップをさせた場合には、1つレベルアップさせる毎に、HP「1」をマスタのHPから減算する。そして、その結果マスタのHPが「0」になったかどうかステップS412で判断する。マスタのHPが残っている場合には、次のステップS413でターンエンドかどうか判断し、“NO”ならステップS405に戻る。“YES”なら、ステップS414に進んで、未行動モンスターがあるかどうか判断する。未行動モンスターとは、攻撃も移動もしていないモンスターのことをいう。未行動モンスターがある場合には、ステップS415において、未行動モンスターの気合だめ処理を実行する。図31が気合だめの様子を示すゲーム画面であり、モンスターの右上に「！」を付けることによって「気合だめ」を表わす。気合だめの結果、攻撃力およびHPがともに「1」アップするステップS415で未行動モンスターの処理を実行した後、ステップS401に戻る。

【0080】ステップS412でどちらかのマスタのHPが「0」になってしまうと、「0」になった方が負けで、両方のマスタのHPが同時に「0」になったとき、引き分けである。したがって、ステップS419では、CPU24は、ゲーム画面に勝敗または引き分けを表示する。それとともに、ステップS420では、勝利者に、勝利条件に従って報酬を与える。勝利者は、一定数のメダルやカードを貰うことができる。また、たとえばスーパーカードでマスタを倒した場合には、5枚のメダルが貰え、通常のモンスターカードでマスタを倒したときには3枚のメダルが貰える。ステップS420の後、すなわち勝負に決着がついたとき、図5に示すメインルーチンに戻る。

【0081】ステップS416で“NO”が判断されたときには、図30のステップS501で再びモンスターカードを出すかどうかを確認し、モンスターカードを出すことをプレイヤーが決定したときには、ステップS502において、ステップS305やS311と同様に、指定されたモンスターカードと石を1つ場に出す。

【0082】ステップS501で“NO”の場合、ステップS503で、マジックカードをプレイヤーが指定したかどうか判断する。マジックカードの場合、ステップS504において、そのマジックカードに必要な数の石を使用し、そのマジックカードによる効果を処理する。

【0083】ただし、ステップS503で“NO”を判断しかつステップS505で“YES”を判断したときには、ステップS506の他の処理、たとえばモンスターの移動等を実行する。また、ステップS505でも“NO”を判断した場合には、ステップS413（図29）に戻る。

【0084】図5のメインルーチンのステップS2で“NO”が判断されると、次のステップS6で、CPU24は、図34に示すメニュー画面でプレイヤーがデッキ評価を選択したかどうか、すなわち「デッキをみてください」を選択したかどうか判断する。デッキ評価の場合、ステップS7すなわち図32のルーチンが実行される。

【0085】図32のステップS601では、図35のようなゲーム画面を表示して、CPU24は、プレイヤーに対して評価を希望するデッキを選択させる。プレイヤーのデッキ選択に応じて、CPU24は、ステップS602でそのデッキに含まれるカードの種類と数とを計算し、ステップS603で、先の表1に示したような最適デッキテーブルとその計算結果とを比較して、選択したデッキのバランスの良否を判断する。計算結果と最適デッキテーブルとが一致したかもしくは近似したとき、バランスがよいデッキであると判断し、両者が不一致もしくは近似していないとき、バランスが悪いデッキであると判断する。

【0086】ステップS603でバランスのよいデッキであると判断したとき、CPU24は、図36のようなゲーム画面を表示してそのことをプレイヤーに知らせる。また、ステップS603で“NO”が判断されたときには、CPU24は、ステップS605でたとえば図37のようなゲーム画面を表示してそのデッキの欠陥を指摘するとともに、ステップS606で、たとえば図38のようなゲーム画面を表示して、デッキ作成のためのアドバイスを与える。

【0087】なお、ステップS602では、カードの種類と数に加えて、カード毎に設定されている点数の合計値を計算するようにしてもよい。この場合には、ステップS603で、その点数の合計値とたとえば最適デッキテーブル領域403に記憶されている最適デッキ点数値

（図示せず）とを比較することにより、デッキのバランスに加えて、デッキの強さも判断することができる。

【0088】図5のステップS6で“NO”を判断したときには、ステップS8で、CPU24は、たとえば図34のメニュー画面でプレイヤーがデッキの作成を指示したかどうか、すなわち「デッキをつくってください」を選択したかどうか判断する。ステップS8で“YES”が判断されると、ステップS9すなわち図33のルーチンが実行される。

【0089】図33の最初のステップS701では、プレイヤーは、作成されたデッキの記憶場所、たとえば作成デッキ記憶領域421e1-421enまたは422e1-422enのいずれかか（図4）を指定する。そして、CPU24は、ステップS702で図3に示すデッキ作成プログラム401eに従ってデッキを作成し、ステップS703で作成したデッキをステップS701で指定された記憶場所へ保存する。

【0090】なお、ステップS702では、デッキ作成プログラムは、表1に示す最適デッキテーブルに一致または近似するようにデッキバランスを選び、カード毎に設定された点数を比較してより点数の高いカードを選択するようにしている。これにより、最もバランス良く最も強いデッキを作成することができる。

【0091】図5のメインルーチンのステップS8で“NO”が判断されると、次のステップS10で、自動バックアップ更新期間かどうか判断する。ステップS10で“YES”が判断されると、ステップS11において、バックアップ処理プログラム401i（図3）に従って、図4に示すバックアップ領域421および422のデータが書き換えられる。

【0092】ここで、バックアップデータ領域421および422の2つのバックアップ領域を持たせるようにしているのは、バックアップ処理の途中で電源が落ちる等して、一方のバックアップ領域のデータが消失してしまっても、もう一方のバックアップ領域のデータが残っていることにより、大切なバックアップデータが消失してしまうのを防止することができるためである。また、自動バックアップを行うことによって、プレイヤーに選択的にバックアップを行わせる場合に比べて、意図的なやり直しなどを防止することができ、より緊張感のある対戦バトルを行わせることができる。

【0093】図5のメインルーチンのステップS10で“NO”が判断されると、次のステップS12で、CPU24は、その他の処理が選択されたかどうか判断する。その他処理が選択された場合、ステップS13において、その他処理が実行される。ここで、その他処理とは、母親から小遣いをもらう、カードを購入する、等である。

【0094】なお、ここでは、説明の便宜上、ステップS10を個別に説明した。しかしながら、実際には、ゲ

ームの進行に応じてまたは時計によって周期的に、他のステップS4、S5、S7、S9およびS13の処理と並列処理されることに留意されたい。

【図面の簡単な説明】

【図1】この発明が適用されるカードゲーム装置の一例の外観図である。

【図2】この発明の一実施例のカードゲーム装置のブロック図である。

【図3】カートリッジのROMのメモリマップである。

【図4】カートリッジのRAMのメモリマップである。

【図5】この発明の一実施例のゲーム処理のメインフローチャートである。

【図6】練習モード対戦バトルを示すサブルーチンフローチャートである。

【図7】図6のルール表示処理において表示される第1ターンでのメッセージ内容の一例を示す図である。

【図8】図6のルール表示処理において表示される第2ターンでのメッセージ内容の一例を示す図である。

【図9】図6の第1ターンでのルール表示処理において表示されるメッセージ内容の画面表示の一例を示す図である。

【図10】図6のルール表示処理において表示されるメッセージ内容の画面表示の一例を示す図である。

【図11】図10に続いて表示すべきメッセージ内容の一例を示す図である。

【図12】図6のルール表示処理において表示されるメッセージ内容の画面表示の一例を示す図である。

【図13】図12に続いて表示すべきメッセージ内容の一例を示す図である。

【図14】図6のルール表示処理において表示されるメッセージ内容の画面表示の一例を示す図である。

【図15】図6のルール表示処理において表示されるメッセージ内容の画面表示の一例を示す図である。

【図16】図6のルール表示処理において表示されるメッセージ内容の画面表示の一例を示す図である。

【図17】図16に続いて表示すべきメッセージ内容の一例を示す図である。

【図18】図6のルール表示処理において表示されるメッセージ内容の画面表示の一例を示す図である。

【図19】図6においてゲームプレイヤーが次に操作すべき処理内容の表示の一例を示す図である。

【図20】図6の正しい操作の処理における画面表示の一例を示す図である。

【図21】図6の操作誤り指摘処理における画面表示の

一例を示す図である。

【図22】図6の第2ターンでのルール表示処理において表示されるメッセージ内容の画面表示の一例を示す図である。

【図23】図6のルール表示処理において表示されるメッセージ内容の画面表示の一例を示す図である。

【図24】図23に続いて表示すべきメッセージ内容の一例を示す図である。

【図25】図24に続いて表示すべきメッセージ内容の一例を示す図である。

【図26】図25に続いて表示すべきメッセージ内容の一例を示す図である。

【図27】通常モード対戦バトル処理のサブルーチンフローチャートである。

【図28】図27に後続する通常モード対戦バトル処理のサブルーチンフローチャートである。

【図29】図28に後続する通常モード対戦バトル処理のサブルーチンフローチャートである。

【図30】図29に後続する通常モード対戦バトル処理のサブルーチンフローチャートである。

【図31】通常モード対戦バトルの画面表示の一例を示す図である。

【図32】デッキ評価処理のサブルーチンフローチャートである。

【図33】デッキ自動作成処理のサブルーチンフローチャートである。

【図34】デッキの評価または自動作成の選択を指示するメニュー画面の一例を示す図である。

【図35】図32のデッキ選択処理における画面表示の一例を示す図である。

【図36】図32のデッキバランスのいい旨のコメント表示処理における画面表示の一例を示す図である。

【図37】図32のデッキの欠けている部分の指摘処理における画面表示の一例を示す図である。

【図38】図32のデッキ組合せアドバイス処理における画面表示の一例を示す図である。

【符号の説明】

10 …携帯ゲーム機

16 …カートリッジ

18 …LCD

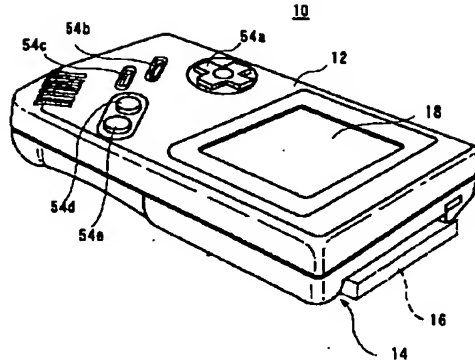
24 …CPU

40 …外部ROM

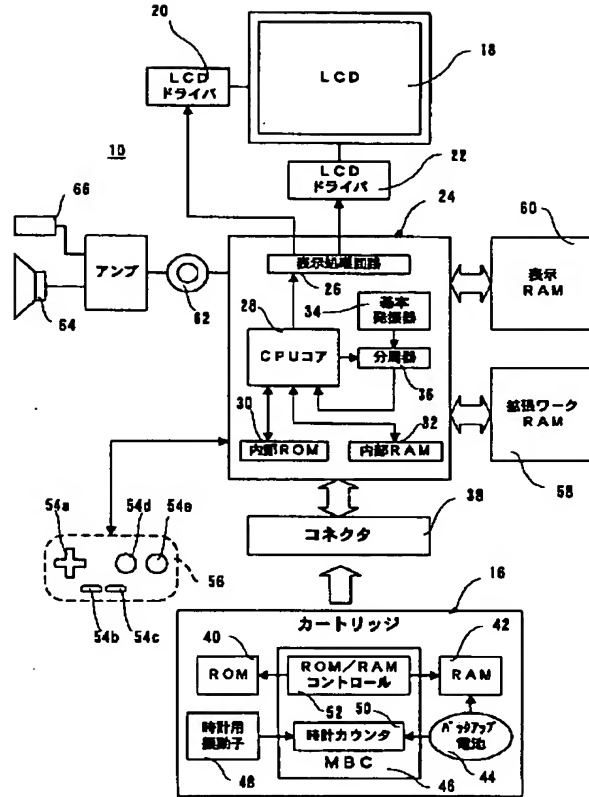
42 …外部RAM

54a-54e …操作キー

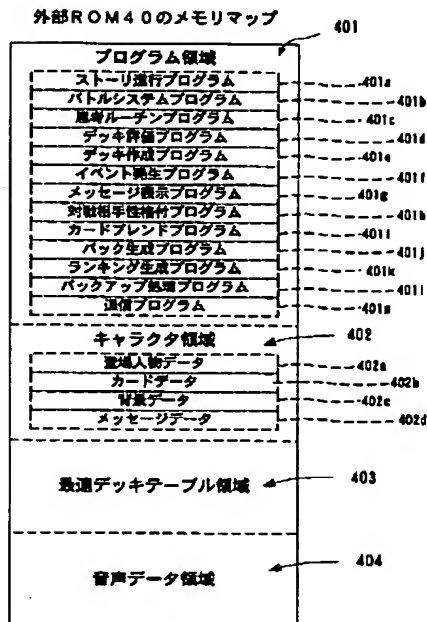
【図1】



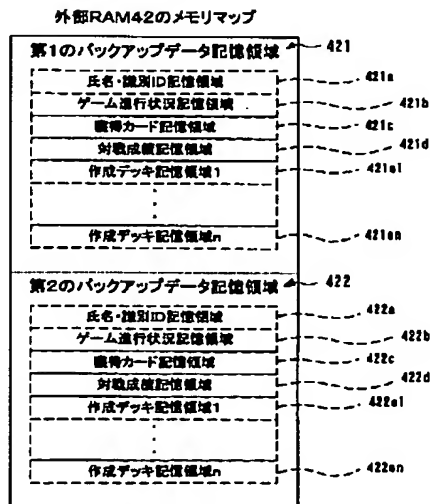
【図2】



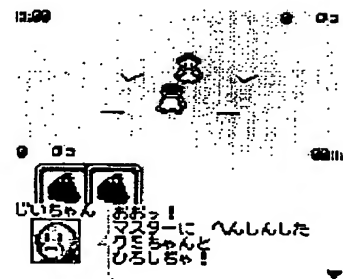
【図3】



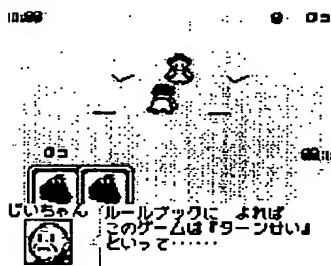
【図4】



【図9】



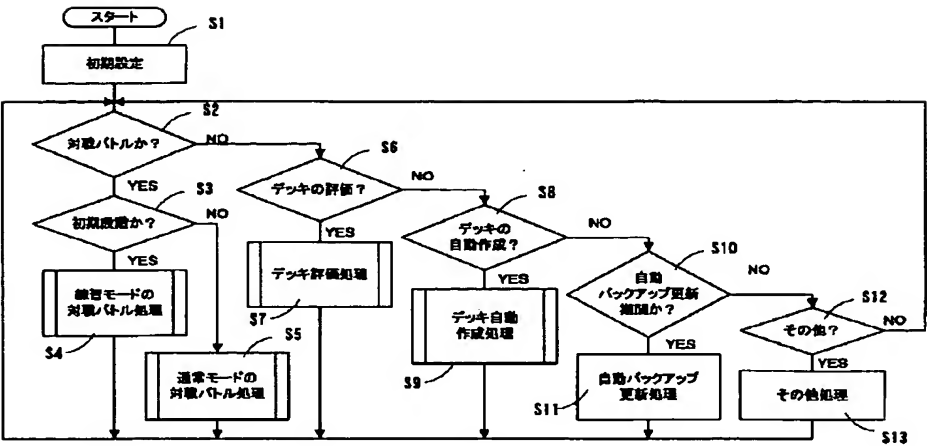
【図10】



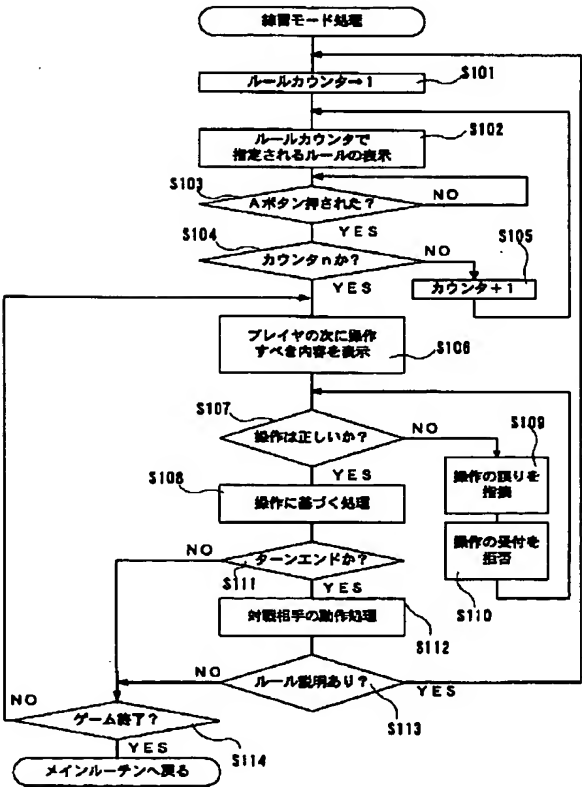
【図11】



【図5】



【図6】



【図7】

第1ターンのルール説明

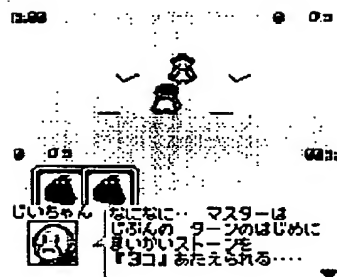
カウンタ	説明内容
1	おお！マスターにへんしんしたクミちゃんといろしぢゃ！
2	ルールブックによればこのゲームは「ターンせい」といって……
3	かわりばんこですすめてゆくようぢゃ。
4	なににに・・マスターはじぶんのターンのはじめにまいかいストーンを「3コ」あたえられる……
5	そのストーンをうまくやりくりしながらバトルをすすめてゆくぢゃと。
6	ほれ クミちゃん、じぶんのみくろからストーンを3コ とりなさい。
7	そのストーンをつかい「モンスターカード」からモンスターをよぶことからはじめるそうぢゃ。
8	！もしかして このモンスターたちとちからをあわせ……
9	あいてのマスターをたおせばいいんじゃないかしら？
10=n	ピンポンぢゃ！これぞカードヒーローのきほん！さあクミちゃん、なまかをよびだすぢゃ！

【図8】

第2ターンのルール説明

カウンタ	説明内容
1	そうじゃ、モンスターたちはそれぞれこうげきりょくをもっとる。
2	そのつよさはP（パワー）というきごうでカードにしろされている。 えーっと マナトットは……
3	おや？ マスターは「シールド」をもっていて2P（パワー）までのこうげきを……
4	うちけしてしまろ……と、ルールブックにかいてあるが……
5=n	さいていでも「3P」はないと、マスターはビックともしんということぢゃのう

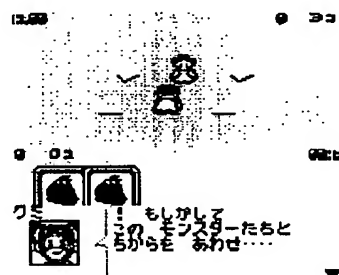
【図12】



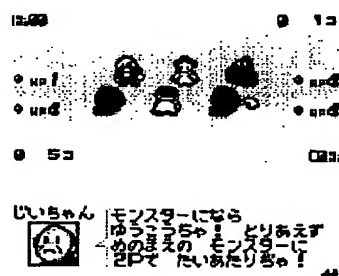
【図13】



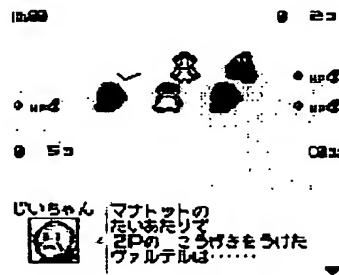
【図16】



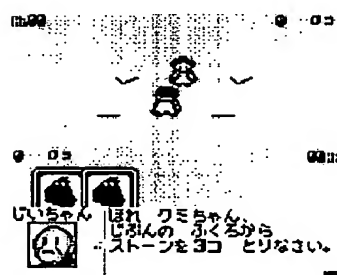
【図19】



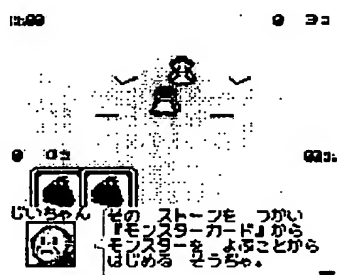
【図20】



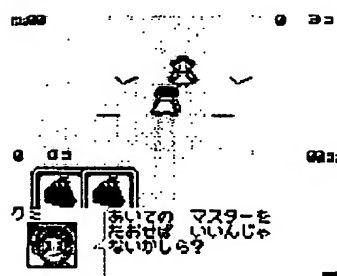
【図14】



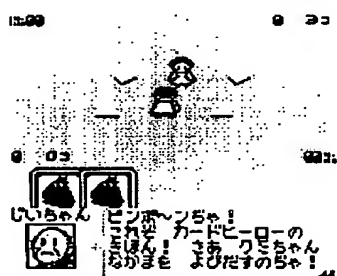
【図15】



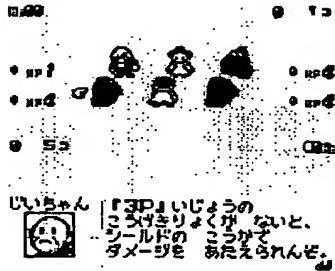
【図17】



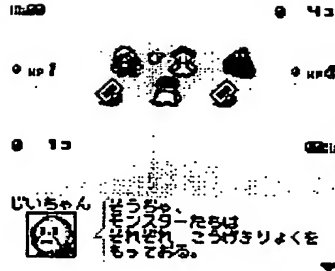
【図18】



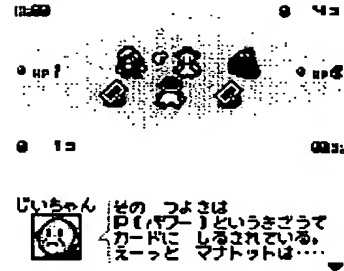
【図21】



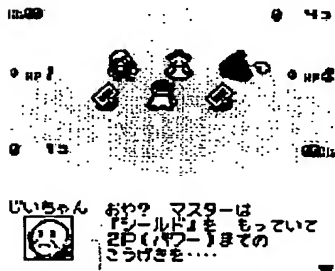
【図22】



【図23】



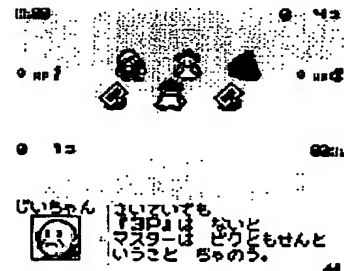
【図24】



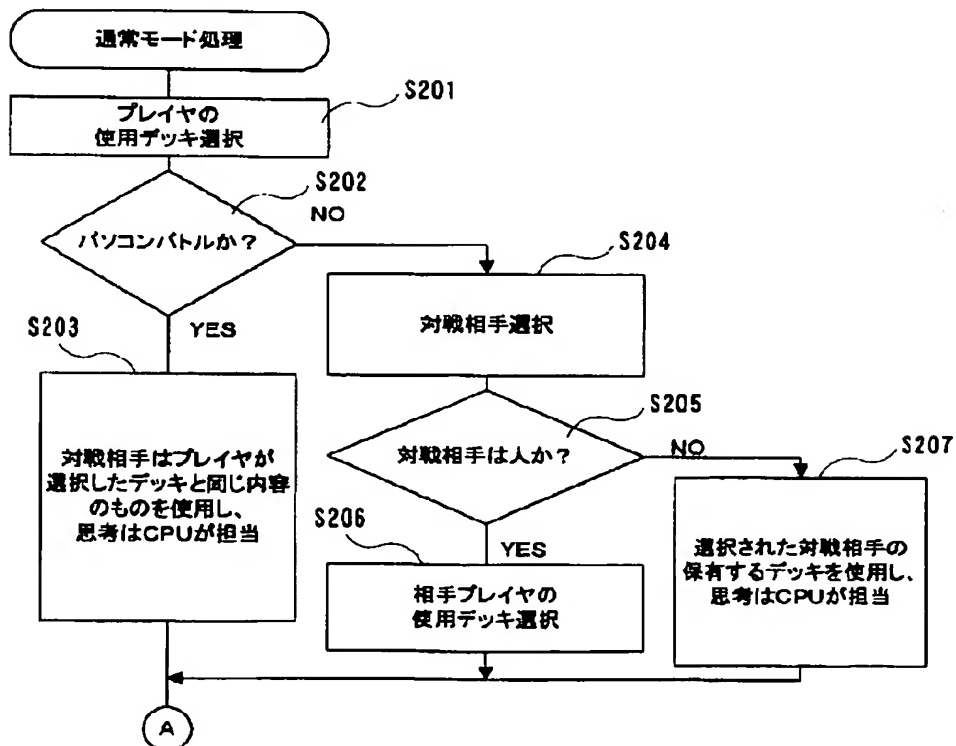
【図25】



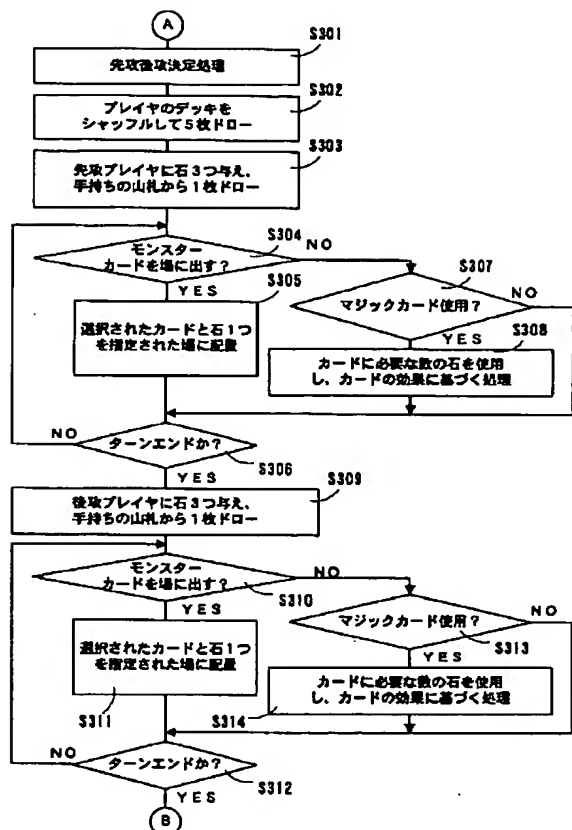
【図26】



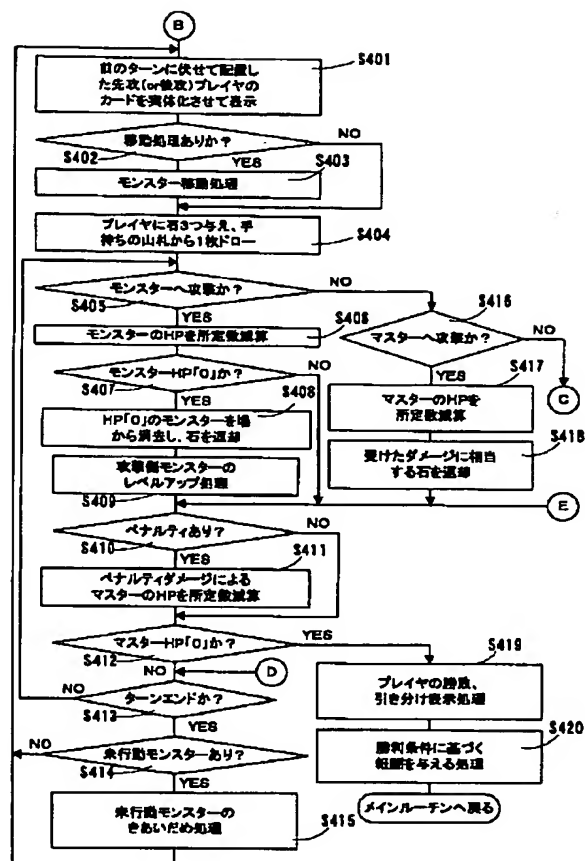
【図27】



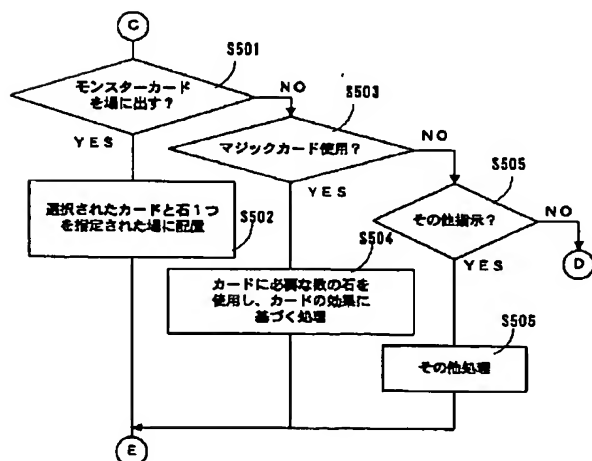
【图28】



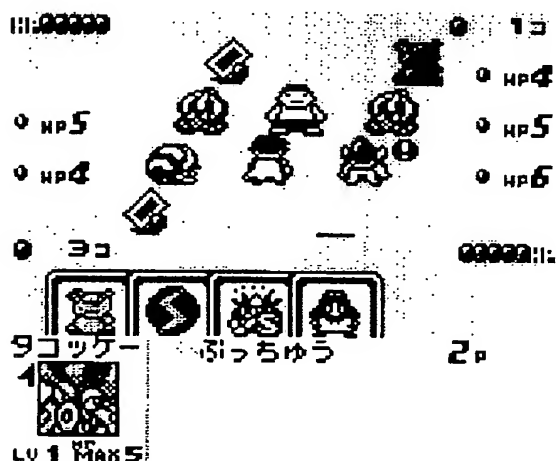
【图29】



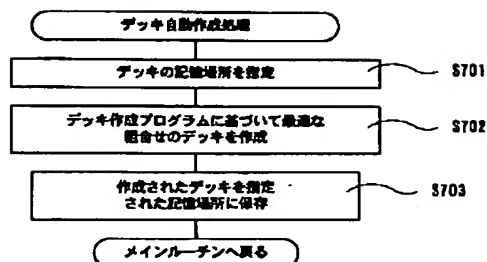
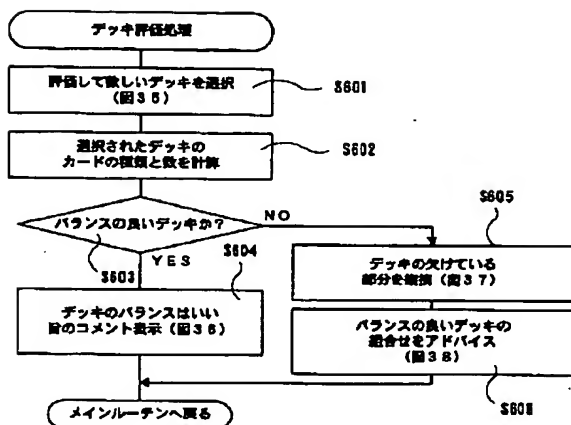
【図30】



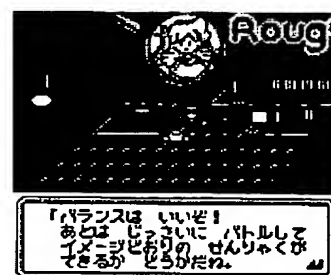
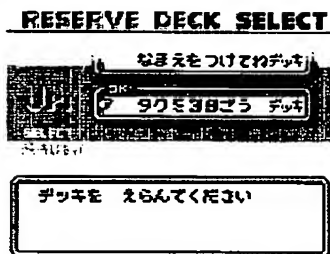
【図3 1】



【图33】



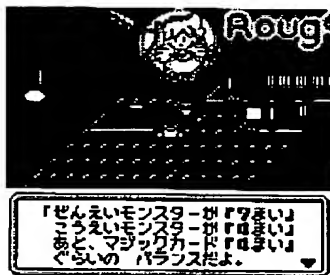
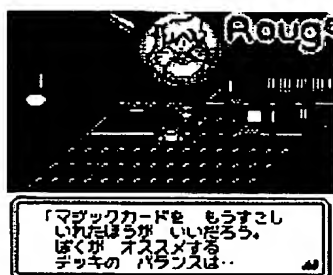
【图36】



【図34】

【図35】

【図37】



【图38】

(72)発明者 岸 晃市
京都府京都市東山区福稲上高松町60番地
株式会社インテリジェントシステムズ内

(72)発明者 田村 和博
京都府京都市東山区福稲上高松町60番地
株式会社インテリジェントシステムズ内

Fターム(参考) 2C001 AA17 BB05 BD07

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

Bibliography.

- (19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)
(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)
(11) [Publication No.] JP,2001-120840,A (P2001-120840A)
(43) [Date of Publication] May 8, Heisei 13 (2001. 5.8)
(54) [Title of the Invention] The storage used for game equipment and it.
(51) [The 7th edition of International Patent Classification]
A63F 13/10
13/00
[FI]
A63F 13/10
13/00 M
[Request for Examination] Un-asking.
[The number of claims] 17.
[Mode of Application] OL.
[Number of Pages] 18.
(21) [Filing Number] Japanese Patent Application No. 11-300945.
(22) [Filing Date] October 22, Heisei 11 (1999. 10.22)
(71) [Applicant]
[Identification Number] 000233778.
[Name] Nintendo, Inc.
[Address] 11-1, Kami-Toba Hokotate-cho, Minami-ku, Kyoto-shi, Kyoto.
(72) [Inventor(s)]
[Name] Sakamoto ****.
[Address] 60, Fukuine Kami-Takamatsu-cho, Higashiyama-ku, Kyoto-shi, Kyoto
Inside of Nintendo, Inc.
(72) [Inventor(s)]
[Name] Furuta ****.
[Address] 60, Fukuine Kami-Takamatsu-cho, Higashiyama-ku, Kyoto-shi, Kyoto
Inside of Nintendo, Inc.
(72) [Inventor(s)]
[Name] Katayama Sincerity.

[Address] 60, Fukuine Kami-Takamatsu-cho, Higashiyama-ku, Kyoto-shi, Kyoto
Inside of incorporated company intelligent systems.

(72) [Inventor(s)]

[Name] Imai Kenji.

[Address] 60, Fukuine Kami-Takamatsu-cho, Higashiyama-ku, Kyoto-shi, Kyoto
Inside of incorporated company intelligent systems.

(72) [Inventor(s)]

[Name] Shore Koichi.

[Address] 60, Fukuine Kami-Takamatsu-cho, Higashiyama-ku, Kyoto-shi, Kyoto
Inside of incorporated company intelligent systems.

(72) [Inventor(s)]

[Name] Tamura Kazuhiro.

[Address] 60, Fukuine Kami-Takamatsu-cho, Higashiyama-ku, Kyoto-shi, Kyoto
Inside of incorporated company intelligent systems.

(74) [Attorney]

[Identification Number] 100090181.

[Patent Attorney]

[Name] Yamada Yoshito.

[Theme code (reference)]

2C001.

[F term (reference)]

2C001 AA17 BB05 BD07.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any
damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

Summary.

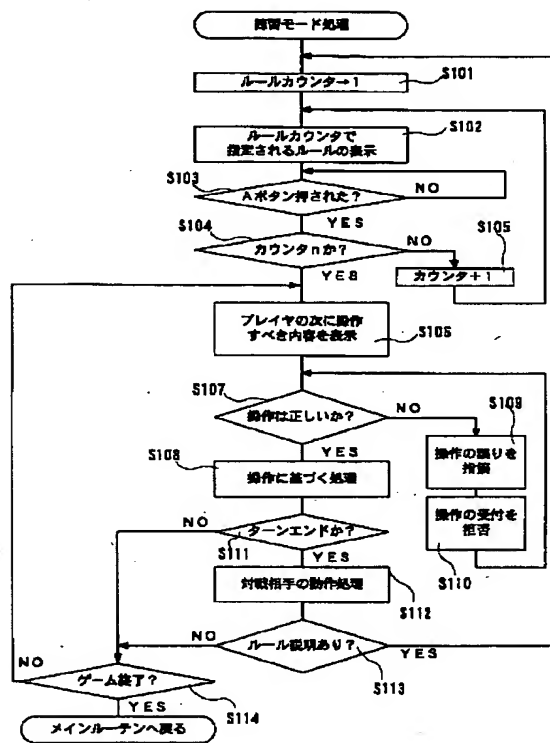
(57) [Abstract]

[Elements of the Invention] The rule (message) specified by the rule counter is displayed at Step S102 until CPU counts rule several n required for the turn at Step

S104. Then, a game player is made to operate it at Step S106.

[Effect] Since a rule message is displayed in advance of actual operation of a game player, a game can be carried out even if a game player does not know a rule.

[Translation done.]



[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] It is game equipment which displays a game picture on display and plays a game according to a fixed rule. An image data storage means to memorize the image data for displaying the aforementioned game picture (402a-402c), A message data storage means to memorize the message data for displaying the message containing the aforementioned rule (402d), And while outputting the rule message memorized by the aforementioned message data storage means before the start of a game in the mode which a game player can perceive Based on the image data memorized by the aforementioned image data storage means, the game picture corresponding to the rule message concerned is displayed on the aforementioned display. After a game start is game equipment equipped with the control means (24) which display the game picture relevant to a game on the aforementioned display based on the image data memorized by the aforementioned image data storage means.

[Claim 2] It has further the operation means (56) operated by the game player. The aforementioned message data storage means divides and memorizes all the rules of one game in the 1st rule message and the 2nd rule message at least. the aforementioned control means After outputting the aforementioned 1st rule message and displaying the game picture corresponding to the aforementioned 1st rule message on the aforementioned display, Game equipment according to claim 1 which it answers [equipment] the game player having operated the aforementioned operation means and having carried out operation relevant to the aforementioned 1st rule message, and the aforementioned 2nd rule message is outputted [equipment], and displays the game picture corresponding to the aforementioned 2nd rule message on the aforementioned display.

[Claim 3] The message which the aforementioned game is a card game, and is memorized by the aforementioned message storage means and displayed on the aforementioned display is game equipment containing two or more messages which should be displayed one by one according to the procedure of advancing the aforementioned card game according to claim 1.

[Claim 4] The aforementioned control means are game equipment according to claim 1 to 3 which outputs the aforementioned rule message with either [at least] a display or voice.

[Claim 5] The aforementioned display-control means is game equipment according to claim 1 which reads the message data memorized by the image data and the aforementioned message data storage output memorized by the aforementioned image-data storage means according to the advance situation of a game, and displays the aforementioned message data in piles on the aforementioned image data currently displayed on the aforementioned display including a display-control means to by which the aforementioned control means output the aforementioned rule message by display.

[Claim 6] The aforementioned control means are game equipment according to claim 1 which outputs the aforementioned rule message before the start of a game, and

outputs the aforementioned advisory message to the timing after the start of a game defined beforehand including the rule message the aforementioned message data storage means explained the rule for a card game to be, and the advisory message for advice of game player operation.

[Claim 7] It is game equipment according to claim 6 which outputs the deck evaluation message which evaluates the deck with which it is card game equipment which the aforementioned game equipment constitutes the one deck from a card of predetermined number of sheets, and performs a waging-war battle using the aforementioned deck, and the aforementioned control means were chosen by the game player as the aforementioned advisory message.

[Claim 8] It is card game equipment which constitutes the one deck from a card of predetermined number of sheets, and performs a waging-war battle using the aforementioned deck. A judgment means to judge whether the game player asked for evaluation of the deck (24 S6), Card game equipment equipped with a deck evaluation means (24,401d, S7) to evaluate the deck when a game player asks for deck evaluation, and an evaluation display means (24 S604-S606) to display the evaluation result of the aforementioned deck evaluation means.

[Claim 9] It is card game equipment according to claim 8 with which the aforementioned deck evaluation means calculates the kind and number of cards which constitute the deck, and the aforementioned evaluation display means displays an evaluation comment based on the calculation result of the aforementioned deck evaluation means.

[Claim 10] It has further an optimal deck storage means by which the kind and number of the cards which constitute the optimal deck were memorized as a table. The aforementioned deck evaluation means compares the table memorized by the deck and the aforementioned optimal deck storage means which should be evaluated. the aforementioned evaluation display means Card game equipment according to claim 8 or 9 characterized by displaying the comment which points out the fault of the deck and teaches the combination of the optimal deck when there are no both in a predetermined relation.

[Claim 11] Card game equipment according to claim 8 to 10 further equipped with a deck creation means (24,401e, S9) to create the deck when the judgment means (24 S8) and game player which judge whether the game player asked for automatic creation of the deck ask for automatic creation of the deck, and a deck storage means (42) to memorize the created deck.

[Claim 12] It is card game equipment which constitutes the one deck from a card of predetermined number of sheets, and performs a waging-war battle using the aforementioned deck. A judgment means to judge whether the game player asked for automatic creation of the deck (24 S8), Card game equipment equipped with a deck creation means (24,401e, S9) to create the deck when a game player asks for automatic creation of the deck, and a deck storage means (42) to memorize the created deck.

[Claim 13] The aforementioned deck storage means is card game equipment according to claim 8 or 9 with which the deck created by the player is memorized by the aforementioned 1st deck storage region including the 1st deck storage region and the 2nd deck storage region at least, and the deck created automatically is memorized by the aforementioned 2nd deck storage region.

[Claim 14] It is card game equipment which constitutes the one deck from a card of predetermined number of sheets, and performs a waging-war battle using the aforementioned deck. A deck specification means (S201) to specify the used deck, a setting means to set up computer waging-war mode (S202), A program storage means to memorize a thinking program (40,401c), A processing means to perform a card game using the deck set up by the aforementioned deck specification means according to the aforementioned thinking program in the aforementioned computer waging-war mode (24), Card game equipment equipped with an image data storage means (40,402) to memorize the image data for the aforementioned card game, and a display means (24 16) to display the picture of the aforementioned card game according to the image data memorized by the aforementioned image data storage means.

[Claim 15] It is a storage for the game equipment which displays a game picture on display and is played according to a fixed rule. The image data storage region which memorizes the image data for displaying the aforementioned game picture (402a-402c), And it has the message data storage region (402d) which memorizes the message data for displaying the message containing the aforementioned rule. The aforementioned game equipment is the storage of the card game equipment which the aforementioned image data and the aforementioned message data are read [equipment.], and displays the aforementioned game picture and the aforementioned message on the aforementioned display.

[Claim 16] The aforementioned game equipment is the storage of the card game equipment which evaluates the deck according to the aforementioned deck evaluation program when a game player asks for deck evaluation, and displays the result including the program field (401d) which is a storage for the card game equipment which constitutes the one deck from a card of predetermined number of sheets, and performs a waging-war battle using the deck, and memorizes a deck evaluation program.

[Claim 17] The aforementioned game equipment is the storage of the card game equipment which creates the deck according to the aforementioned deck automatic creation program, and stores in the predetermined memory location when a game player asks for automatic creation of the deck including the deck automatic creation program storage area (401e) which is a storage for the card game equipment which constitutes the one deck from a card of predetermined number of sheets, and performs a waging-war battle using the deck, and memorizes a deck automatic creation program.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[Industrial Application] This invention relates to the card game equipment pitched against each other using the card with which characters constitute the deck, for example from on the game screen of a handheld game machine especially (battle) about card game equipment.

[0002]

[Description of the Prior Art] For example, a bar code is read with a reading means, it is changed to the mark of an attack and defense, and a toy which determines victory or defeat by the size of mark is explained to JP,5-30475,B [A63F 1/02, 1/18].

[0003] Moreover, another card game currently called "Pokemon card (registered trademark) GB" is known. In this card game, when it opposes one monster card at a time using a handheld game machine and some monster cards of a partner are beaten, it is the game which becomes **.

[0004]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] Such a card game advances in the procedure which surely followed the fixed rule especially, and judges victory or defeat according to the rule. On the other hand, a game rule is peculiar to each card game. Therefore, a game cannot be played unless it is after often reading the kind described by the description of peculiar rule.

[0005] Although this generally corresponds also in other game equipments, the rule itself is remarkable especially in the card game equipment which makes the nucleus of a game.

[0006] So, the main purpose of this invention is offering the game equipment which can be played while mastering a rule, even if it does not know a game rule.

[0007]

[Means for Solving the Problem] The game equipment according to the claim 1 is game equipment which displays a game picture on display and plays a game according to a fixed rule. An image data storage means to memorize the image data for displaying a game picture (402a-402c), A message data storage means to memorize the message data for displaying the message containing a rule (402d), And while outputting the rule message memorized by the message data storage means before the start of a game in the mode which a game player can perceive Based on the image data memorized by the image data storage means, the game picture corresponding to the rule message concerned is displayed on display. After a game start is game equipment equipped with the control means (24) which display the game picture relevant to a game on display based on the image data memorized by the image data storage means.

[0008] Invention according to claim 8 constitutes the one deck from a card of predetermined number of sheets. A judgment means to be card game equipment which performs a waging-war battle using the deck, and to judge whether the game player asked for evaluation of the deck (24 S6), When a game player asks for deck evaluation, it is card game equipment equipped with a deck evaluation means (24,401d, S7) to evaluate the deck, and an evaluation display means (24 S604-S606) to display the evaluation result of a deck evaluation means.

[0009] Card game equipment according to claim 12 constitutes the one deck from a card of predetermined number of sheets. A judgment means to be card game equipment which performs a waging-war battle using the deck, and to judge whether the game player asked for automatic creation of the deck (24 S8), When a game player asks for automatic creation of the deck, it is card game equipment equipped with a deck creation means (24,401e, S9) to create the deck, and a deck storage means (42) to memorize the created deck.

[0010] Card game equipment according to claim 14 constitutes the one deck from a card of predetermined number of sheets. A deck specification means to perform a waging-war battle using the deck and to be card game equipment and to specify the used deck (S201), A setting means (S202) to set up computer waging-war mode, a program storage means to memorize a thinking program (40,401c), A processing means to perform a card game using the deck set up by the deck specification means according to the thinking program in computer waging-war mode (24), It is card game equipment equipped with an image data storage means (40,402) to memorize the image data for a card game, and a display means (24 16) to display the picture of a card game according to the image data memorized by the image data storage means.

[0011]

[Function] In the example, a handheld game machine is used and a game picture is displayed on the display (LCD) prepared in the handheld game machine. However, this display is prepared apart from game equipment, and you may make it give only a status signal to the display from game equipment.

[0012] The character for in any case, displaying a required message, when the image data for displaying characters, a background image, etc. in a game on an image data storage means is memorized and game players, such as a rule and advice, play a game for a message data storage means, and the data of a sign are memorized. Control means like CPU read two data from each storage means, process them, and display not only a game picture but a message on the game screen of display. Speaking concretely, before the start of a game, control means' displaying the game picture corresponding to the rule message concerned on display while outputting a rule message with the mode which a game player can perceive, for example, a display, and voice. After a game player operates an operation means and starts a game, the game picture relevant to the game is displayed on display.

[0013] In addition, in the case of card game equipment, a card picture is included in a game picture at least. Therefore, an image data storage means memorizes the image data for such a card picture.

[0014] When a message is a long letter, the message is divided into some message segments, and is memorized by the message data storage means. And if it says in an operation means and the example by the game player and the A button will be operated, a display-control means will read and display the following message segment according to the operation. Therefore, even if a message indicator field is not so large, a game player tends to read the message of a long letter, and can display it.

[0015] Moreover, what is necessary is for the initial stage to which a game player does not know a game rule to display a message, and just to judge by the judgment means whether a game is an initial stage for the reason. By it, a game can be smoothly advanced without displaying a message for a game rule, after [a certain] memorizing a grade.

[0016] By teaching a game rule, before a game player actually begins a game, therefore a display-control means' displaying a rule message before a game start, and displaying an advisory message after a game start can explain much more plainly for a game player.

[0017] With the card game equipment of a claim 8, while a game player directs evaluation of the deck which self created, for example in a menu screen, the deck I want you to evaluate is specified. It responds and the kind and number of sheets of a card from which a deck evaluation means like CPU constitutes the deck concerned are evaluated. For example, if it says by the "card hero" of an example, the number of an advance guard monster or back monsters, a defense type number, an attack type number, the number of magic cards, etc. will be evaluated with reference to the optimal deck table set up independently. And the evaluation result is displayed. According to this invention, a player can create the better deck.

[0018] For example, while the comment of the purport which is the optimal deck is displayed by the evaluation display means, and the balance of the fault of the deck, for example, an advance guard monster, a back monster, and a magic card displays a

bad comment when both are inharmonious when the deck which should be estimated as the optimal deck table is compared and both are in agreement, the comment which teaches the optimal balance is displayed.

[0019] In addition, when a game player cannot create the deck personally, or when troublesome, a game player can direct automatic creation of the deck. In invention of claims 12 or 13, if there are automatic creation directions, CPU creates the deck according to the directions, and stores it in a deck storage means, for example, the backup field of Exterior RAM. Since a game player can play a card game using the deck created automatically, it does not have the troublesomeness of deck creation.

[0020] When a deck storage means has the 1st deck storage region and the 2nd deck storage region, for example, the 2nd deck storage region is made to memorize the deck with which CPU created automatically the deck which the game player created, for example to the 1st deck storage region. A game player can also use the deck stored in which field.

[0021] In invention according to claim 14, a waging-war game is performed according to a thinking program, using the thing as the deck which the game player specified with same processing means like CPU. The process is displayed by the display means as a game picture. Therefore, a game player can master usage with the various deck which self chose by seeing the operation by the side of the partner computer.

[0022]

[Effect of the Invention] Since the message which contains not only a game picture but a rule in display is displayed according to this invention, even if it obtains with game players and does not know a game rule, according to the displayed rule, a game can be played correctly. Therefore, in case a game player carries out a game, there is no trouble of reading a description and memorizing a game rule.

[0023] Other purposes, features, and advantages of this invention will become still clearer from the detailed explanation of the following examples given in relation to an accompanying drawing.

[0024]

[Example] With reference to drawing 1, as for the handheld game machine 10 which can apply this invention, the cartridge insertion mouth 14 is formed in the rear-face upper limit of a case 12 including the case 12 of a longwise rectangle. By equipping the insertion mouth 14 with a cartridge 16, color display of a game screen or the menu screen is carried out on LCD18 arranged at the surface upper part. However, a handheld game machine 10 may be a game machine of monochrome display.

[0025] With reference to drawing 2, this LCD18 is constituted for a handheld game machine 10 as a dot-matrix drop including LCD18 as mentioned above. And this LCD18 is driven by the LCD drivers 20 and 22, and displays a color picture on the screen. The LCD driver 20 drives the line of a dot matrix alternatively, and the LCD driver 22 drives a train alternatively. A color picture signal is given to these LCD drivers 20 and 22 from the display-processing circuit 26 included in CPU24.

[0026] As for CPU24, the interior [RAM / ROM and / 32] 30 is further combined with this core based CPU 28 including a core based CPU 28. A proper data area besides a program field is formed in the interior ROM 30, and the interior RAM 32 is used as a working memory of a core based CPU 28.

[0027] Further, including basic VCO 34, this basic VCO 34 consists of crystal oscillators, and CPU24 gives an oscillation signal to a programmable divider 36. This programmable divider 36 carries out dividing of the oscillation signal from basic VCO 34 according to the dividing data from a core based CPU 28, and gives the dividing signal as a clock of a core based CPU 28.

[0028] A connector 38 is connected to CPU24 through a proper bus, this connector 38 is arranged at the inner of the cartridge insertion mouth 14 shown in drawing 1 , and a cartridge 16 is electrically combined with CPU24 by inserting the connector pin (not shown) of a cartridge 16.

[0029] A cartridge 16 includes the exteriors ROM40 and SRAM42. In the exterior ROM 40 of a cartridge 16, each data as shown in drawing 3 is memorized beforehand. SRAM42 receives the power supply of the backup cell 44, and is used for the backup data storage of a game. The power supply of the backup cell 44 is further given to MBC (Multi-Bank Controller)46, and this MBC46 contains the ROM/RAM controller 52 which controls the clock counter 50 which receives the oscillation signal of the vibrator 48 for clocks, the exterior ROM 40, and the exterior RAM 42.

[0030] As shown in drawing 1 , in the surface lower part of a case 12, two or more operation keys 54a-54e are formed, and two or more of these operation keys 54a-54e constitute the key matrix 56 (drawing 2) in it. Each manipulate signal of the operation keys 54a-54e is given to CPU24 from the key matrix 56. Operation key 54a is used in order to direct movement in the four directions of the four directions of a game character or cursor currently displayed on LCD18. Operation key 54b is a selection key used for selection in for example, game mode etc. Operation key 54c is the so-called start key used when starting the play of a game, or when stopping advance of a game temporarily. The operation keys 54d and 54e are push button switches, and can display use of various movement, for example, arms, a jump, an attack, etc. on the game character currently displayed on LCD18 by operating these operation keys 54d and 54e. As shown in drawing 1 , it is arranged in the front face of a main part of a handheld game machine 10, and the key matrix 56 uses the manipulate signal of these operation keys 54a-54e as controller data, and these operation keys 54a-54e send it to CPU24.

[0031] According to the game program given from a cartridge 16, character data, and the controller data from the operation keys 54a-54e, CPU24 performs data processing using extension RAM 58 if needed, and writes the data for a display in RAM60 for a display. Therefore, CPU24 functions as a display-control means. RAM60 for a display consists of two banks, has a larger storage region than the display rectangle of LCD18 as a whole, and enables the scrolling display of the vertical direction on the screen of LCD18, and/or a longitudinal direction by it.

[0032] As a result of data processing by CPU24, level adjustment is carried out by volume 62 and the sound signal which should be outputted is outputted to a loudspeaker 64 and/or the earphone jack 66. The sound signal outputted from this loudspeaker 64 and/or the earphone jack 66 contains the messages and sound effects of a game, such as a rule, and game music.

[0033] In addition, in the above-mentioned example, although the case of a handheld game machine was explained, it is also applicable to a home video game machine etc. as other examples. Moreover, external storage may be replaced with ROM cartridge 16, or, in addition to ROM cartridge 16, various storages, such as CD-ROM, DVD, and a magneto-optic disk, may be used for it.

[0034] As shown in drawing 3, the program field 401, the character field 402, the optimal deck table field 403, and the voice data field 404 are formed in the exterior ROM 40.

[0035] Since the game the "card hero" who explains in the example is a kind of role playing game in which characters carry out card waging war according to a story, story advance program 401a of the program field 401 manages advance of the story. The "deck" which consisted of "card heroes" of an example with the card of a predetermined number is used, for example, it can be pitched against each other using three kinds of decks, the 15-sheet deck, the 20-sheet deck, and the 30-sheet deck. And the game rule which changes with kinds of deck, respectively is set up. Battle system program 401b is a program which performs each of that deck or waging-war processing according to each rule. Thinking routine program 401c programs thinking of CPU24 (drawing 1) in below-mentioned computer waging war, a below-mentioned personal computer battle, etc.

[0036] Deck evaluation program 401d is a program for deck evaluation shown in below-mentioned drawing 32. Deck creation program 401e is a program for deck creation shown in below-mentioned drawing 20, and it is made to choose a monster with mark high as much as possible there based on each monster (an advance guard, back) or magic.

[0037] Event generating program 401f, if a mother is spoken to every day which can get a gift certificate if a birthday comes based on the clock of the clock counter 46 (drawing 2), various events, such as a tournament for every fixed day of the week which can get pocket money, will be generated. Moreover, message indicator program 401g is a program for the display of the various messages explained later.

[0038] Waging-war partner characterization program 401h is a program which gives character, for example, the offensive character, or defense-character for every characters etc. blend that one card can be got in a "card hero" game if three cards are put in -- a machine -- the thing is prepared as the one method of card acquisition, and card blend program 401i is a program for operating the blend machine Card blend program 401i has determined uniquely the card which can come to hand by the blend machine based on the combination (recipe) of three cards put into a machine. Therefore, the joy which discovers the recipe for the card or its card

coming to hand can be added to a game player by setting up the card which can come to hand only from a blend machine. In addition, there are buying a card, getting a card as other methods of card acquisition, etc.

[0039] Although three-sheet one pack will be bought when purchasing a card on a game, pack generator 401j is a program for determining the contents of the card pack automatically. Ranking generator 401k creates the ranking seen from **** or the percentage of victories according to a waging-war result with each characters.

[0040] 401l of backup processing programs is a program for backing up periodically by the clock of the clock counter 50, corresponding to advance of a story, and they back up a stock card and the state under waging war automatically. 401m of communications programs is a program for controlling the communicate mode between other handheld game machines [as / in Step S206 of drawing 27] which are needed at the time of waging war with other game players.

[0041] Literal notation data for a display, such as a message, for example, a rule, advice, words, and an operation menu, are stored in the character field 402 of the exterior ROM 40 with image data, such as a player, a waging-war partner, and a background.

[0042] If it says in detail, characters data area 402a is formed in this character field 402, and the image data for displaying all the characters displayed all over a game screen is stored in this characters data area 402a. The special person for explaining not only the player that fights a card battle but a game rule is included in characters. The card image data for displaying cards, such as a monster card used for a game, a magic card, and SuperCard, is stored in card data area 402b of the character field 402.

[0043] Although not illustrated, various capacity values etc. are indicated by the card, respectively. For example, if it is a monster card, a "monster name", the "feature of a monster", "the level which can be raised", "work", an "attack mosquito", the "attack range", "HP", the "degree of rare", etc. will be indicated by a character or the sign, and the character picture of the monster will be displayed. moreover -- if it is a magic card (registered trademark) -- a "magic name", the "feature of magic", and "-- required -- loadage in koku --", an "effect", the "degree of rare", etc. are indicated by a character or the sign, and the character picture which is the magic is displayed Moreover, it is the type which there are two kinds of monster cards, an advance guard monster and back MONSUKU, arranges an advance guard monster on the front row of a place fundamentally, and can attack an impending monster, and a back monster is the type which can attack the monster arranged and left to the back row of a place. Information, such as a capacity value about these cards, is also memorized by card data area 402b.

[0044] The background data for displaying the place which arranges the card used for a game, the place which displays the information about a card on background data area 402c are memorized. Furthermore, the message data for displaying an above-mentioned rule, advice, etc. as a character is memorized at 402d of message

data fields.

[0045] The optimal deck table as shown in Table 1 is stored in the optimal deck table field 403.

[0046]

[Table 1]

前衛モンスター	タイプなし	7
後衛 モンスター	守備タイプ	1
	攻撃タイプ	3
マジックカード	守備タイプ	2
	攻撃タイプ	2

[0047] The "card hero" who is going to explain in the example is a game against which the characters in a game play a match using a monster card or a magic card, and one side of characters is operated by the game player. It is the optimal deck table which illustrated the optimal combination of the number of sheets of each card which the game player should prepare, and the optimal deck table shown in Table 1 shows the example of the 15-sheet deck. Therefore, in the deck creation program (drawing 33) explained later, a number of the advance guard monster cards, back monster cards, and magic cards shown in it will be prepared with reference to this optimal deck table.

[0048] In addition, defense capacity is the monster which is excellent in attack capacity compared with the defense type in Table 1, and an attack type monster is the reverse.

[0049] Moreover, although not illustrated, the mark table which gave mark according to the strength of each monster card and a magic card is stored in the optimal deck table field 403. That is, high mark are set to the high (strong) card of capacity, and low mark are set to the low (weak) card of capacity. Therefore, in a deck creation program, the optimal deck is created based on both the optimal deck table shown in Table 1, and the mark table which is not illustrated.

[0050] A sound effect, game music, etc. of the voice data for outputting with voice the message memorized at 402d of message data fields to the voice data field 404 or a game are memorized.

[0051] The backup data storage areas 421 and 422 as shown by drawing 4 are formed in the exterior RAM 42 of a cartridge 18. The name of the characters set up by the game player is stored in the name and the discernment ID storage regions 421a and 422a of each backup data storage areas 421 and 422 with birthday data. However, Discernment ID is automatically assigned by CPU24. By this discernment ID, the available card and the card by which it cannot be come to hand are set up by the cartridge. the card which cannot come to hand -- for example, it will receive by exchanging through communication between other handheld game machines (others -- a cartridge)

[0052] Data, such as a game advance situation, i.e., a waging-war partner, a stage, and a stock card, are stored in the game advance situation storage regions 421b and 422b, and the data of the card gained by that time are stored in the acquisition card storage regions 421c and 422c at them. The data of the record against an opponent for every waging-war partner are stored in the record-against-an-opponent storage regions 421d and 422d. The data in which the card composition of the deck created by that time is shown, respectively are stored in creation deck storage region 421e1-421en and 422e1-422en.

[0053] In addition, in the example, the deck which the game player itself created in the field of either creation deck storage region 421e1-421en or 422e1-422en is memorized, and the deck which CPU24 created automatically in other fields is stored. A game player can choose and use any deck of any of a field.

[0054] Drawing 5 shows the main routine of the "card hero" game of an example, and CPU24 (drawing 2) carries out initial setting of the counter in the interior RAM 32 (drawing 2), or the field of a register at the first step S1. Subsequently, at Step S2, the game mode with which the game player chose CPU24 judges whether it is a waging-war battle. CPU24 judges whether it is the battle of an initial stage at this step S2 at the time of "YES." That is, in this example, in order to step on a stage by the first or later battle sequential battle and to explain a game rule to a player, it is necessary to judge whether it is a stage [need / to be explained / that it is the battle of an initial stage, i.e., a game rule etc.,] at this step S3. In addition, the stages of a game are the stage where only for example, a monster card can be used, the stage where a magic card can also be used, the stage where SuperCard can be used, a stage that can create the deck now.

[0055] When "NO" is judged at Step S3 that is, the stage of a game is progressing considerably and the waging-war battle of the normal mode shown in drawing 27 - drawing 30 is performed in the stage which does not need explanation of a rule etc. any longer.

[0056] When "YES" is judged at Step S3, the practice mode routine shown by drawing 6 is performed. At Step S101 of the beginning of drawing 6, "1" is set as the rule counter set up, for example in the interior RAM 32. responding -- Step S102 -- 1st rule -- **** -- ! As shown in drawing 9, Kumi and Hiroshi ****" through which it does not pass to a master and which ****(ed) are displayed in the game screen of LCD18 (drawing 1), and a voice output is carried out according to a message indicator if needed. And CPU24 judges whether next A button 54d (drawing 1) was pushed at Step S103. If A button 54d was pushed, CPU24 will judge whether the value of a rule counter was set to "n" at the following step S104.

[0057] If "n" is the 2nd turn which rule counter several n is "10" and is shown in drawing 8 if it is the number of the rule counters in the turn, for example, is the 1st turn shown in drawing 7, it is n= 5. If "NO" is judged at Step S104, in Step S105, CPU24 will carry out the increment (+1) of the counted value of a rule counter. Responding, according to the 2nd rule "rulebook, this game calls it the "turn cause"

at Step S102. — As shown in drawing 10 , it is displayed on a game screen or the voice output of " is carried out.

[0058] Similarly, until "YES" is judged at Step S104 (i.e., until the counted value of a rule counter amounts to rule counter several n which should be explained by the turn) The 3rd rule, the 4th rule, the 5th rule, the 6th rule, the 7th rule, the rule of eye octavus watch, the 9th rule, and the 10th rule Respectively, as shown in drawing 11 , drawing 12 , drawing 13 , drawing 14 , drawing 15 , drawing 16 , drawing 17 , and drawing 18 , it is displayed one by one or a voice output is carried out. Therefore, if a game is gone on according to the message or rule displayed by doing in this way, ** of a game player is good.

[0059] here — being careful — although the 1st rule is completed by the display of drawing 9 , the 2nd rule shown in drawing 10 is incomplete, and the 3rd rule shown in drawing 11 following on it should be displayed That is, if the 2nd rule and the 3rd rule are a series of texts and it is original, it should be displayed on a series on one game screen. However, in this example, as shown in drawing 10 and drawing 11 , it is indicating by division. Thus, the divided message is called message segment. Similarly, drawing 12 and drawing 13 are indicating the message segment by division, and drawing 16 and drawing 17 are also the division displays of a message segment. The reason is to make it readable to a game player, and that it can make small the size of the rule viewing area in a game screen by displaying by the short text (message segment).

[0060] If "YES" is judged at Step S104, CPU24 will display or carry out the voice output of the advice of the content which should next be operated to a game player, as it is Step S106, for example, is shown in drawing 19 . Therefore, a game player performs the next operation according to the advice.

[0061] in addition — Step S106 — a "hit [to come out of to an impending monster 2P] ****" "monster -- already -- if setting-by 1 ***** ****" and "monster are called and it divides, you may make it display the evaluation comment (below-mentioned drawing 32) of the deck other than the display of operation advice of a turn, ****", etc. according to the request of a player

[0062] It is judged at Step S107 whether the next operation which was Step S106 is right. In being right, as shown in drawing 20 , in Step S108, it performs processing according to the right operation. For example, while pointing out the error of operation as it is Step S109, for example, is shown in drawing 21 in this case since it cannot be said as the right operation when operation in which he is dashed against a master here is carried out, registration of operation is refused in Step S110.

[0063] In addition, when operation mistaken by Step S107 is carried out, usually different processing from game mode is performed. That is, usually, in game mode, even when operation which the player mistook is carried out, processing according to the operation is performed, by the turn, it processes as "finishing [action]" and the next operation is received. On the other hand, in the practice mode shown by drawing 6 , even if it carries out mistaken operation, acting does not become

"finishing", and the next operation is not received, either. That is, other operations are not received until it performs the right operation shown in drawing 19 .

[0064] After processing at Step S108 is completed, CPU24 judges whether it is a turn end in Step S111. Although not illustrated in the case of a turn end, the message of "turn and" is displayed on a game screen.

[0065] In the case of a turn end, a turn changes, the 2nd turn is started, therefore CPU24 is Step S112 and performs processing of a waging-war partner of operation. At this time, it is judged whether there is any rule which should be explained by the 2nd turn at Step S113. Since there is a rule which should be explained also by the 2nd turn as shown in drawing 8 , "YES" is judged at this step S113. Therefore, it returns to Step S101 and "1" is set as a rule counter. responding -- Step S102 -- 1st rule " of the 2nd turn -- **** and monsters have ***** like this so, respectively As shown in drawing 22 , " is displayed in the game screen of LCD18 (drawing 1), or a voice output is carried out. And CPU24 judges whether next A button 54d (drawing 1) was pushed at Step S103. If A button 54d was pushed, it will judge whether when the values of a rule counter were "n" and the 2nd turn, CPU24 was set to "5" as explained previously at the following step S104. If "NO" is judged at Step S104, in Step S105, CPU24 will carry out the increment (+1) of the counted value of a rule counter. responding -- Step S102 -- 2nd rule " -- the strength is with P (power) and is described in the float arm card ** - ** and MANATTO -- As shown in drawing 23 , it is displayed on a game screen or the voice output of " is carried out. Similarly, as shown in drawing 24 , drawing 25 , and drawing 26 , it is displayed one by one or the voice output of the 3rd rule, the 4th rule, and the 5th rule is carried out, respectively, until "YES" is judged at Step S104 (i.e., until the counted value of a rule counter amounts to rule several n which should be explained by the turn). Also in this case, the technique of a division display in which it explained previously is adopted. A game player should just advance a game according to the message or rule by which does in this way, and is displayed or a voice output is carried out.

[0066] In addition, the expedient top, Step S112, and Step S113 of explanation were explained individually here. However, please care about that it is the same as that of the 1st turn which directs the next operation in fact, explaining a rule.

[0067] The normal mode shown in Step S5 of previous drawing 5 operates according to the flow view shown in drawing 27 - drawing 30 . For example, the deck which a player uses is chosen at Step S201 of the beginning of the normal mode chosen by moving cursor by the menu screen. And CPU24 judges whether it is the mode in which a computer plays a waging-war partner using the deck as personal computer battle mode, i.e., the deck which the player chose, with the same waging-war mode which the player chose at Step S202. In the case of a personal computer battle, preparation of a personal computer battle is made at Step S203. That is, in a personal computer battle, a waging-war partner uses the deck of the same content as the deck which the player chose, and CPU24 takes charge of the thinking in a

game according to thinking routine program 401c. In addition, thinking routine program 401c is set up so that the characters may act according to the character given to characters. Moreover, strength level is set up and you may enable it to choose the level by operation of a game player.

[0068] in "NO", a player chooses a waging-war partner (others — characters) further by the menu screen at Step S202. When a waging-war partner is a man, it progresses to Step S206, and when a waging-war partner is a computer, it progresses to Step S207. Therefore, when a waging-war partner is a man, the game player which serves as a waging-war partner at Step S206 chooses the deck. Moreover, when a waging-war partner is a computer, the deck in which selected characters have the deck is chosen, and CPU24 takes charge also of the thinking in a game.

[0069] After such preparation, on a screen, a game player and a waging-war partner are displayed by the position as a master, and progress at Step S301 (drawing 28). At Step S301, it opts for the first-to-go-into-attack last to go into attack by methods, such as janken or the toss of a coin, for example, displaying a picture, for example on a game screen. And at Step S302, displaying a game screen, for example, CPU24 shuffles a card in the deck previously chosen at Step S201, and the draw of the card of five upper shells is carried out. The room of the option by the player is lost by this. In addition, when the card which carried out the draw is not pleased, you may make it redo the shuffle of a card only once.

[0070] At continuing Step S303, CPU24 gives three "a stone or stones" to a first-to-go-into-attack player (one characters), and carries out the draw of the one-sheet card from **** on hand. In addition, "a stone or a stone" is required when [at which a player takes out a card] improving at the time (Step S409), and when taking out a card, it is needed for one one-piece and 1 level ***** sake, respectively.

[0071] At Step S304, a first-to-go-into-attack player determines whether take out a monster card, and carries out the key stroke for it. When taking out a monster card, after it turns down the monster card and stone which were specified by the first-to-go-into-attack player on the appointed place and CPU24 arranges them (to back sense), in Step S305, it judges whether it is a turn end at Step S306.

[0072] In addition, when it decides that a monster card is not taken out with Step S304, a first-to-go-into-attack player determines whether use a magic card at Step S307. When using a magic card, at Step S308, a first-to-go-into-attack player uses a number required for the magic card of stones, and another side CPU 24 is processed so that a predetermined effect may be acquired with the magic card. In addition, since there may be no magic card in a hand, it may be judged as "NO" at both the steps S304 and S307. And it is judged at Step S306 after Steps S308 or S307 whether it is a turn end.

[0073] When a turn end is judged, at the following step S309, like Step S303, CPU24 gives three "stones" to a last-to-go-into-attack player (characters of another side), and carries out the draw of the one-sheet card from **** on hand. And at Step

S310, a last-to-go-into-attack player determines whether take out a monster card, and carries out the key stroke for it. When taking out a monster card, after it turns down the monster card and stone which were specified by the last-to-go-into-attack player on the appointed place and CPU24 arranges them, in Step S311, it judges whether it is a turn end at Step S312.

[0074] In addition, when it decides that a monster card is not taken out with Step S310, a last-to-go-into-attack player determines whether use a magic card at Step S313. When using a magic card, at Step S314, a last-to-go-into-attack player uses a number required for the magic card of stones, and another side CPU 24 is processed so that a predetermined effect may be acquired with the magic card. And it is judged at Step S312 after Steps S313 or S314 whether it is a turn end.

[0075] At Step S401 of drawing 29, CPU24 substantiates the card of the first-to-go-into-attack player turned down and arranged by the previous turn, or a last-to-go-into-attack player (all are characters) (or public). At continuing Step S402, it judges whether the monster which is back is moved to a front empty place. That is, it judges whether it is vacant in front and there is any place. If it is "YES", move processing is performed at Step S403, like ["NO"] a case, like Steps S303 or S309, three stones are given to a first-to-go-into-attack player or a last-to-go-into-attack player, and an one-sheet draw is carried out from the **** by Step S404 at Step S402. That is, three stones are given to each player for every turn, and an one-sheet draw is carried out from ****.

[0076] At Step S405, it judges whether it was directed or not that the monster taken out with the previous turn attacks other monsters. In "YES", it progresses to Step S406 and CPU24 subtracts the attack point which the monster card has, "2P", from HP (Hit Points) of a partner monster. [for example,] CPU24 is continuing Step S407, and HP of a partner monster judges whether it was set to "0." If it is "YES", CPU24 returns a stone at the following step S408 while erasing the display of the monster of relevance.

[0077] Thus, if a partner monster falls, improvement processing of an attack side monster will be performed at Step S409. It depends for the level which can be raised on the level of the pushed-down monster. When the level of the pushed-down monster is "1", it can improve one time, and when the level of the pushed-down monster is "2", it can improve two times. However, one stone is required, whenever it improves one time, as stated previously.

[0078] In "NO", it judges whether it is the attack to a master at Step S416 by previous Step S405. Although it progresses at this step S416 to Step S501 (drawing 30) in "NO", in "YES", HP of a master is subtracted on the attack point of the card by Step S417. However, since the shield of two points is beforehand given to the master, as for HP of a master, only "1" is reduced by it when the attack point is "3", for example. And at Step S418, the stone equivalent to the damage received at Step S417 is returned to the master side which received the damage. One stone is returned in this example.

[0079] It judges whether CPU24 has a penalty at Step S410 after Step S409 or Step S418. For example, when its monster is pushed down or it banishes, it counts as a penalty. When there is a penalty, HP which corresponds at Step S411 according to a penalty is subtracted from HP of an attack side master. For example, when improvement in an attack side monster is carried out by pushing down one's monster for HP "1" again when its monster is pushed down or it banishes, whenever it raises one, HP "1" is subtracted from HP of a master. And it judges [whether as a result, HP of a master was set to "0", and] at Step S412. When HP of a master remains, it judges whether it is a turn end at the following step S413, and if it is "NO", returns to Step S405. It judges whether if it is "YES", it progresses to Step S414, and there is any non-acted monster. A non-acted monster means the monster which has carried out neither attack nor movement. When there is a non-acted monster, concentration useless processing of a non-acted monster is performed in Step S415. drawing 31 — concentration — the game screen in which a useless situation is shown — it is — the upper right of a monster — " — attaching " — " — concentration useless" is expressed concentration — after both aggressivity and HP perform processing of a non-acted monster a useless result at Step S415 which carries out "1" rise, it returns to Step S401

[0080] When HP of one of masters is set to "0" at Step S412, the direction set to "0" is defeat, and it is a draw when HP of both masters is simultaneously set to "0." Therefore, CPU24 expresses victory or defeat or a draw on a game screen as Step S419. With it, remuneration is given to a victor at Step S420 according to victory conditions. A victor can get a fixed number of medals and cards. Moreover, when a master is pushed down, for example by SuperCard, the medal of five sheets can be got, and when a master is pushed down with the usual monster card, the medal of three sheets can be got. When a conclusion reaches after Step S420 (i.e., a match); it returns to the main routine shown in drawing 5 .

[0081] It checks whether when "NO" is judged at Step S416, a monster card is again taken out with Step S501 of drawing 30 , and when a player determines to take out a monster card, in Step S502, the monster card and stone which were specified are taken out to one place like Step S305 or S311.

[0082] In "NO", it judges whether the player specified the magic card by Step S503 at Step S501. In the case of a magic card, in Step S504, a number required for the magic card of stones are used, and the effect by the magic card is processed.

[0083] However, when "NO" is judged at Step S503 and "YES" is judged at Step S505, other processings of Step S506, for example, movement of a monster etc., are performed. Moreover, when "NO" is judged also at Step S505, it returns to Step S413 (drawing 29).

[0084] If "NO" is judged at Step S2 of the main routine of drawing 5 , it will judge whether the player chose deck evaluation, "please the deck be seen" by the menu screen shown in drawing 34 , and whether CPU24 was chosen at the following step S6. In deck evaluation, the routine of Step S7, i.e., drawing 32 , is performed.

[0085] Displaying a game screen like drawing 35 , CPU24 makes the deck which wishes to evaluate to a player choose at Step S601 of drawing 32 . According to deck selection of a player, CPU24 calculates the kind and number of cards which are contained in the deck at Step S602, it is Step S603, and compares the optimal deck table as shown in previous Table 1 with its calculation result, and judges the quality of the balance of the selected deck. or [that the calculation result and the optimal deck table were in agreement] -- or when approximated, balance judges that it is the good deck and judges that both are the decks with bad balance an inequality or when it does not approximate

[0086] When it judges that it is the good deck of balance at Step S603, CPU24 displays a game screen like drawing 36 , and tells a player about that. Moreover, when "NO" is judged at Step S603, CPU24 is Step S606, for example, displays a game screen like drawing 38 , and gives the advice for deck creation while expressing a game screen like drawing 37 as Step S605 and pointing out the defect of the deck.

[0087] In addition, you may make it calculate the total value of the mark set up for every card at Step S602 in addition to the kind and number of cards. In this case, it is Step S603 and, in addition to the balance of the deck, the strength of the deck can also be judged by comparing the optimal deck mark value (not shown) memorized to the total value and the optimal deck table field 403 of the mark.

[0088] It judges whether the player directed creation of the deck, when you judge "NO" at Step S6 of drawing 5 , CPU24 "should build the deck" with Step S8 by the menu screen of drawing 34 , and whether it chose. If "YES" is judged at Step S8, the routine of Step S9, i.e., drawing 33 , will be performed.

[0089] At Step S701 of the beginning of drawing 33 , a player specifies either or (drawing 4) of the memory location of the created deck, for example, creation deck storage region 421e1-421en, and 422e1-422en. And CPU24 saves the deck which created the deck according to deck creation program 401e shown in drawing 3 at Step S702, and was created at Step S703 to the memory location specified at Step S701.

[0090] In addition, a deck creation program chooses deck balance so that it is in agreement or the optimal deck table shown in Table 1 may be resembled, and it compares the mark set up for every card, and it is made to choose a card with more high mark at Step S702. The at best [balance] most powerful thereby deck can be created.

[0091] If "NO" is judged at Step S8 of the main routine of drawing 5 , it will judge whether it is a renewal period of automatic backup at the following step S10. If "YES" is judged at Step S10, in Step S11, the data of the backup fields 421 and 422 shown in drawing 4 will be rewritten according to 401l. (drawing 3) of backup processing programs.

[0092] Because it can prevent that important backup data disappear, it is made to give two backup fields of the backup data areas 421 and 422 here, when the data of

another backup field remain, even if it carries out that a power supply falls in the middle of pack rise processing etc. and the data of one backup field disappear. Moreover, intentional redo etc. can be prevented and the waging-war battle which has a feeling of tension more can be made to perform by performing an automatic pack rise compared with the case where a player is made to back up alternatively. [0093] If "NO" is judged at Step S10 of the main routine of drawing 5, CPU24 will judge whether other processings were chosen at the following step S12. In addition, when processing is chosen, processing is performed in Step S13. Here, in addition to this, processings are getting pocket money from a mother, purchasing a card, etc. [0094] In addition, the expedient top of explanation and Step S10 were explained individually here. However, please care about that parallel processing is periodically carried out to other step S4, S5 and S7, S9, and processing of S13 by the clock, corresponding to advance of a game in fact.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is the external view of an example of the card game equipment with which this invention is applied.

[Drawing 2] It is the block diagram of the card game equipment of one example of this invention.

[Drawing 3] It is the memory map of ROM of a cartridge.

[Drawing 4] It is the memory map of RAM of a cartridge.

[Drawing 5] It is the main flow chart of game processing of one example of this invention.

[Drawing 6] It is the sub routine flow chart which shows a practice mode waging-war battle.

[Drawing 7] It is drawing showing an example of the description in the 1st turn displayed in rule display processing of drawing 6.

[Drawing 8] It is drawing showing an example of the description in the 2nd turn displayed in rule display processing of drawing 6 .

[Drawing 9] It is drawing showing an example of the screen display of the description displayed in rule display processing in the 1st turn of drawing 6 .

[Drawing 10] It is drawing showing an example of the screen display of the description displayed in rule display processing of drawing 6 .

[Drawing 11] It is drawing showing an example of the description which should be displayed following drawing 10 .

[Drawing 12] It is drawing showing an example of the screen display of the description displayed in rule display processing of drawing 6 .

[Drawing 13] It is drawing showing an example of the description which should be displayed following drawing 12 .

[Drawing 14] It is drawing showing an example of the screen display of the description displayed in rule display processing of drawing 6 .

[Drawing 15] It is drawing showing an example of the screen display of the description displayed in rule display processing of drawing 6 .

[Drawing 16] It is drawing showing an example of the screen display of the description displayed in rule display processing of drawing 6 .

[Drawing 17] It is drawing showing an example of the description which should be displayed following drawing 16 .

[Drawing 18] It is drawing showing an example of the screen display of the description displayed in rule display processing of drawing 6 .

[Drawing 19] It is drawing showing an example of a display of the content of processing which a game player should next operate in drawing 6 .

[Drawing 20] It is drawing showing an example of a screen display in processing of the right operation of drawing 6 .

[Drawing 21] It is drawing showing an example of a screen display in operation error indication processing of drawing 6 .

[Drawing 22] It is drawing showing an example of the screen display of the description displayed in rule display processing in the 2nd turn of drawing 6 .

[Drawing 23] It is drawing showing an example of the screen display of the description displayed in rule display processing of drawing 6 .

[Drawing 24] It is drawing showing an example of the description which should be displayed following drawing 23 .

[Drawing 25] It is drawing showing an example of the description which should be displayed following drawing 24 .

[Drawing 26] It is drawing showing an example of the description which should be displayed following drawing 25 .

[Drawing 27] It is the sub routine flow chart of normal mode waging-war battle processing.

[Drawing 28] It is the sub routine flow chart of the normal mode waging-war battle processing which follows drawing 27 .

[Drawing 29] It is the sub routine flow chart of the normal mode waging-war battle processing which follows drawing 28 .

[Drawing 30] It is the sub routine flow chart of the normal mode waging-war battle processing which follows drawing 29 .

[Drawing 31] It is drawing showing an example of the screen display of a normal mode waging-war battle.

[Drawing 32] It is the sub routine flow chart of deck evaluation processing.

[Drawing 33] It is the sub routine flow chart of deck automatic creation processing.

[Drawing 34] It is drawing showing an example of a menu screen which directs evaluation of the deck, or selection of automatic creation.

[Drawing 35] It is drawing showing an example of a screen display in deck selection processing of drawing 32 .

[Drawing 36] It is drawing showing an example of a screen display in comment display processing of the good purport of the deck balance of drawing 32 .

[Drawing 37] It is drawing showing an example of a screen display in indication processing of the portion which has broken off.

[Drawing 38] It is drawing showing an example of a screen display in deck combination advice processing of drawing 32 .

[Description of Notations]

10 -- Handheld Game Machine

16 -- Cartridge

18 -- LCD

24 -- CPU

40 -- Exterior ROM

42 -- Exterior RAM

54a-54e -- Operation key

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

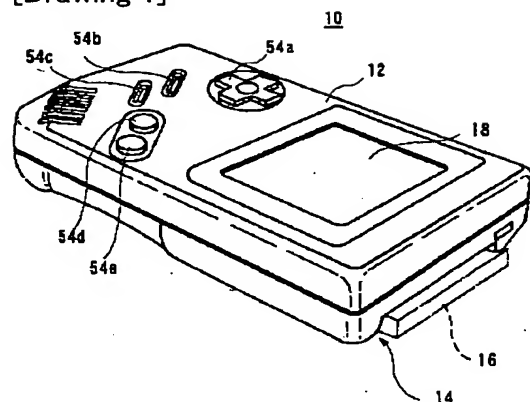
1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

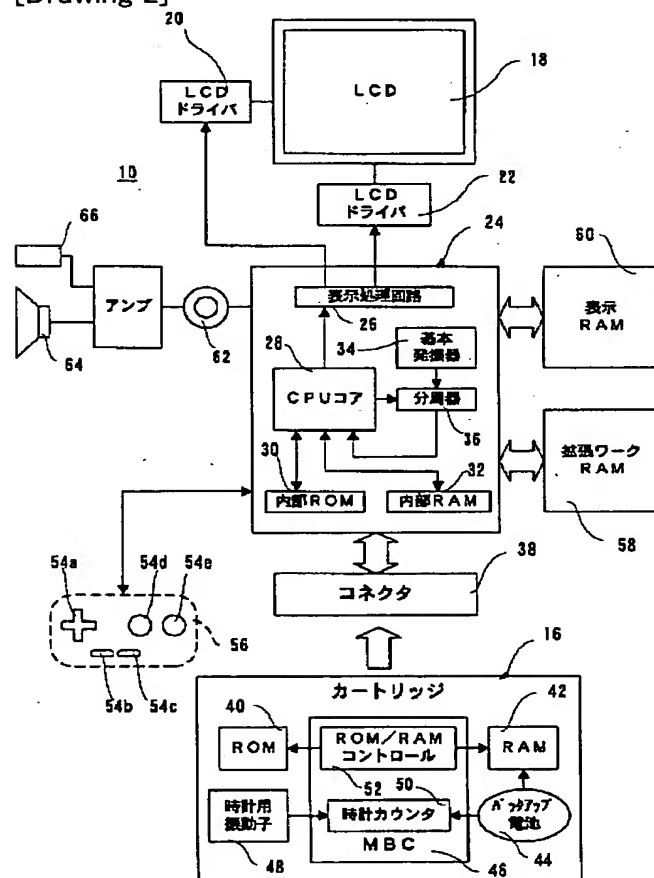
3.In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

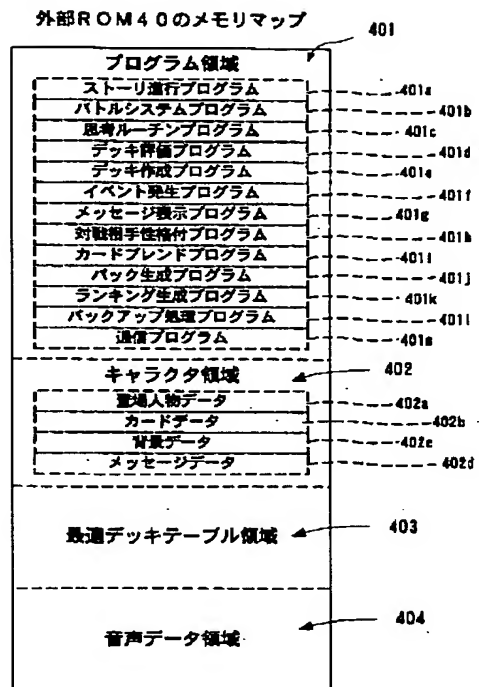
[Drawing 1]



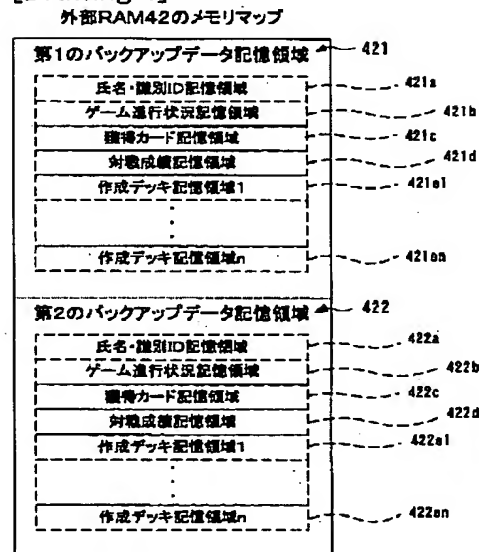
[Drawing 2]



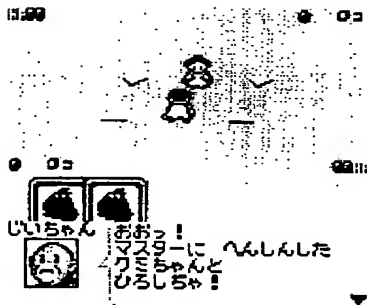
[Drawing 3]



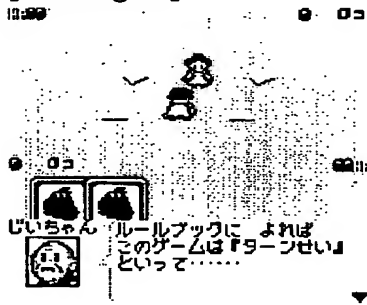
[Drawing 4]



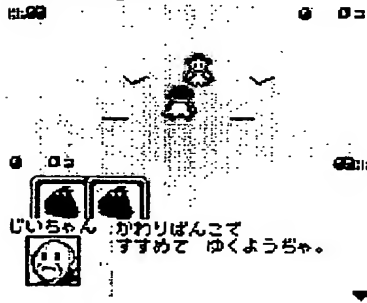
[Drawing 9]



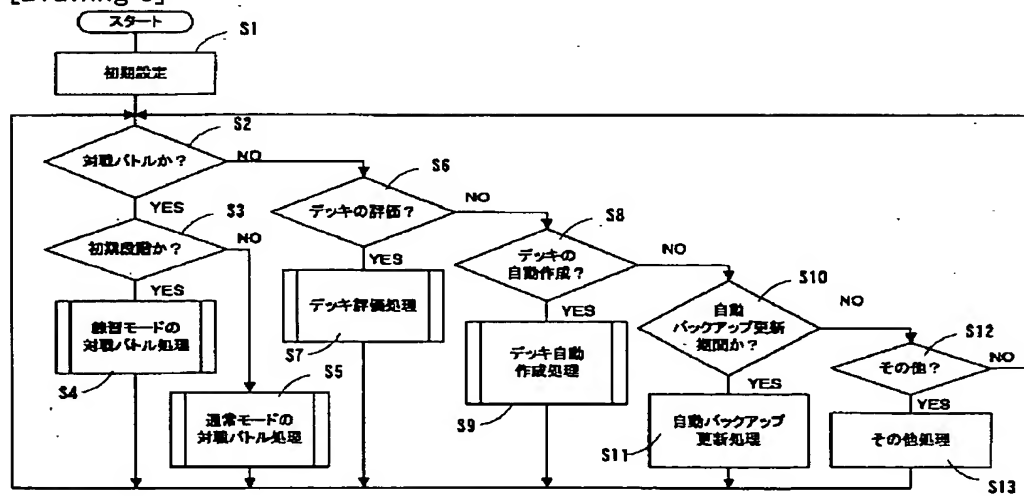
[Drawing 10]



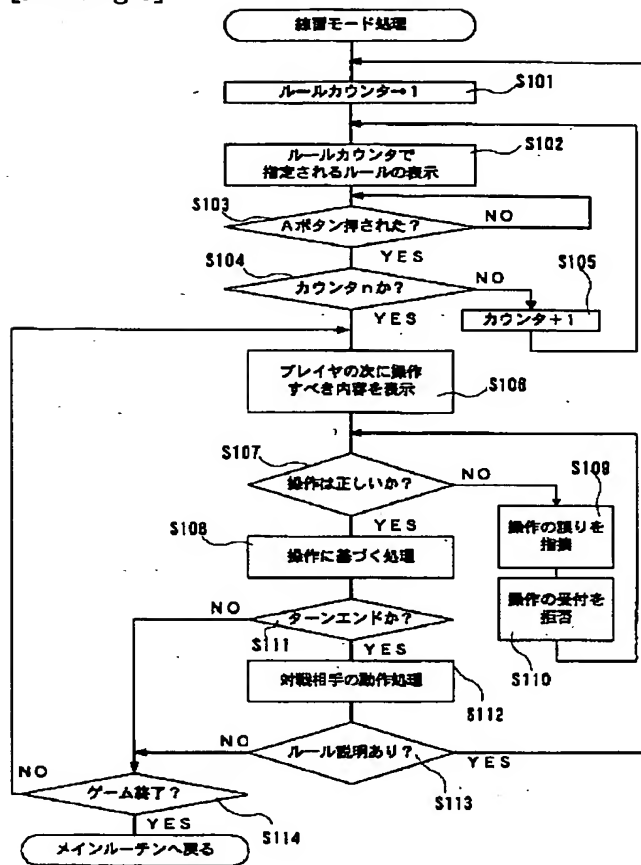
[Drawing 11]



[Drawing 5]



[Drawing 6]



[Drawing 7]

第1ターンのルール説明

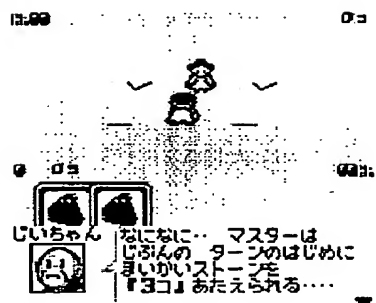
カウンタ	説明内容
1	おお！マスターにへんしんした クミちゃんとひろしちゃ！
2	ルールブックによればこのゲームは 「ターンせい」といって……
3	かわりばんこで すすめてゆくようちゃ。
4	なにになに・・ マスターはじぶんの ターンのはじめにまいかいストーンを 「3コ」あたえられる……
5	そのストーンをうまくやりくりしながら バトルをすすめてゆくのちゃと。
6	ほれ クミちゃん、じぶんのふくろから ストーンを3コ とりなさい。
7	そのストーンをつかい 「モンスターカード」からモンスターを よぶことから始めるそうちゃ。
8	！ もしかして このモンスターたちと ちからをあわせ……
9	あいてのマスターをたおせば いいんじゃないかしら？
10=n	ピンポーンちゃ！ これぞカードヒーローのきほん！ さあクミちゃん、なかまをよびだすの ちゃ！

[Drawing 8]

第2ターンのルール説明

カウンタ	説明内容
1	そうちゃ、モンスターたちはそれぞれ こうげきりょくをもっておる。
2	そのつよさはP（パワー）というきごう でカードにしるされている。 えーっと マナトットは……
3	おや？ マスターは「シールド」を もっていて2P（パワー）までの こうげきを……
4	うちげしでしよう・・ と、ルールブックにかいてある が……
5=n	さいていでも「3P」はないと、マス ターはビクともせんということちゃのう

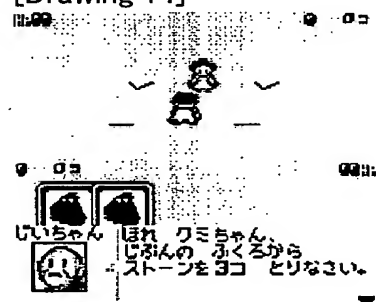
[Drawing 12]



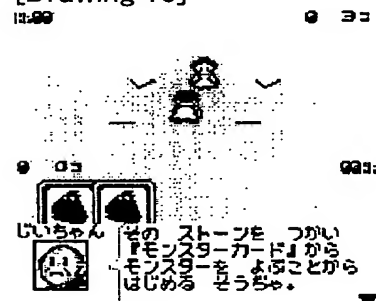
[Drawing 13]



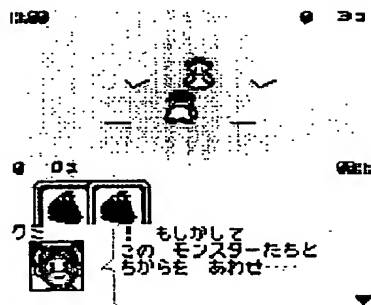
[Drawing 14]



[Drawing 15]



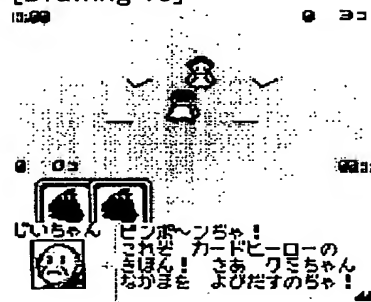
[Drawing 16]



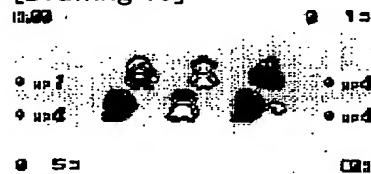
[Drawing 17]



[Drawing 18]



[Drawing 19]



[Drawing 20]



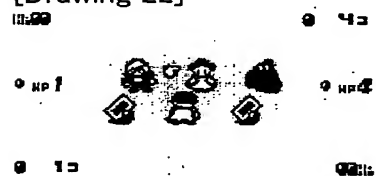
じいちゃん マナトットの
たいあたりで
2Pのこうげきをうけた
ファルデルは……

[Drawing 21]



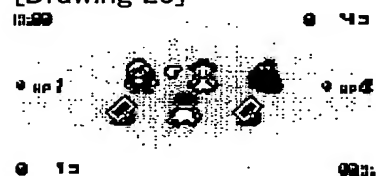
じいちゃん 「3P」いじょうの
こうげきくが ないと、
シールドのこうげきを
ダメージを あたえられんぞ。

[Drawing 22]



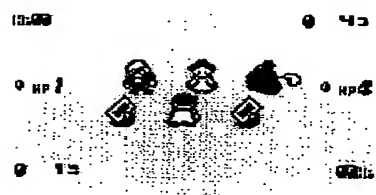
じいちゃん はうきん、
モンスターたちは
それぞれ、こうげきよくを
もっている。

[Drawing 23]



じいちゃん その つよさは
P(パフ)というきこうで
カードに しるされている。
スーッと マナトットは……

[Drawing 24]



じいちゃん おや? マスターは
「シールド」を もっていて
2P (1P) までの
こうげきを...

[Drawing 25]



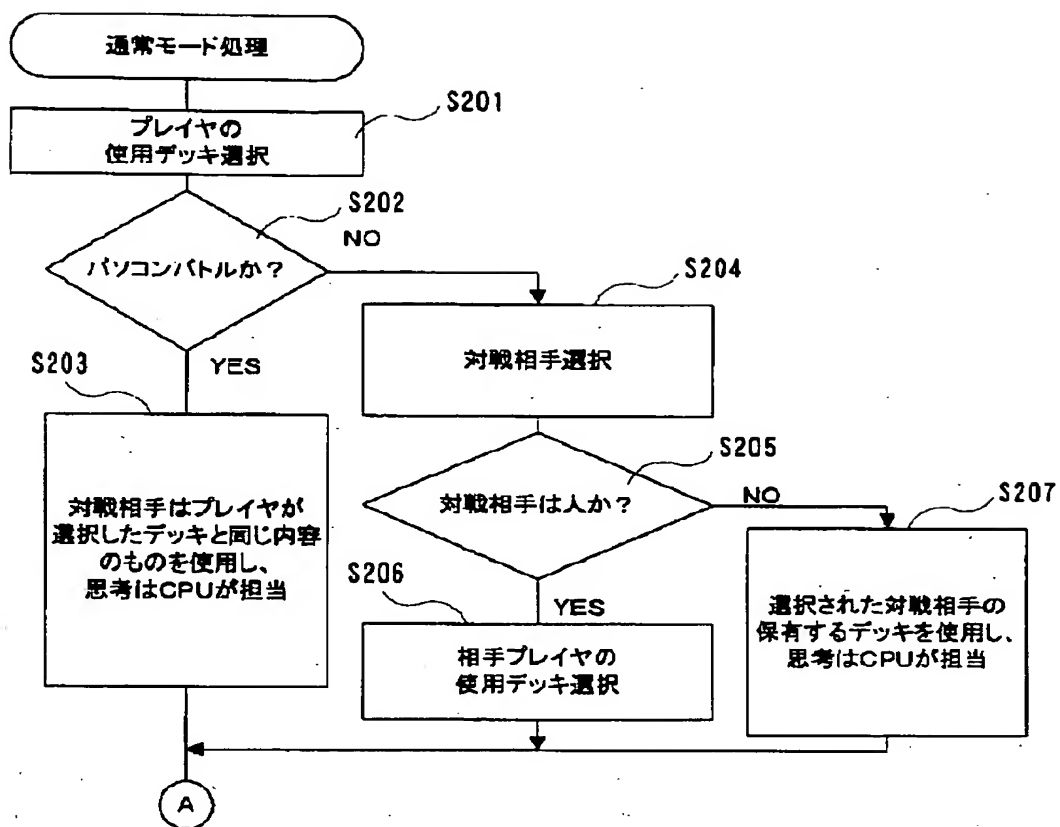
じいちゃん うちけて、しまっ..
と、ルールブックに
かいてあるが....

[Drawing 26]

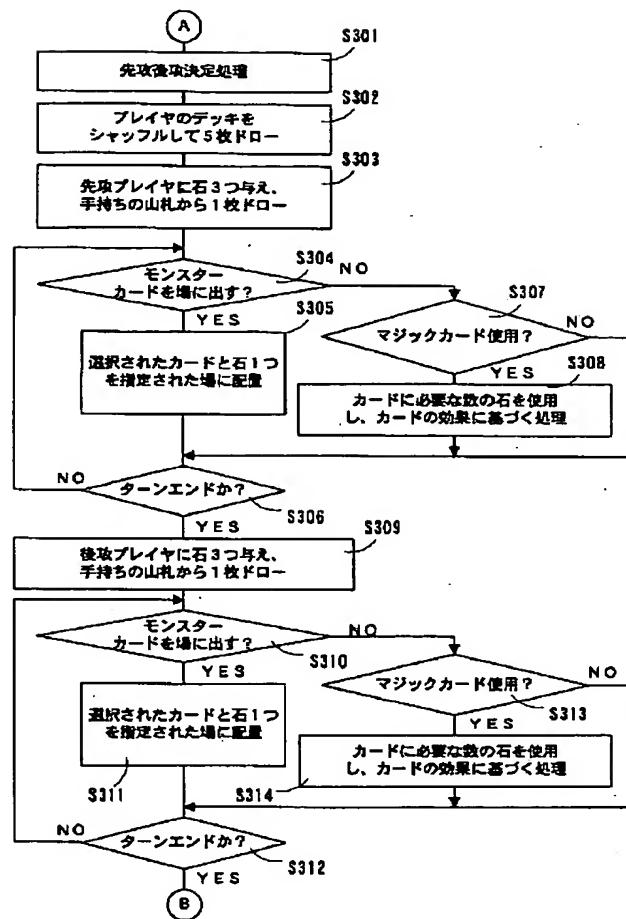


じいちゃん ういでも
「3P」は、ないと
マスターは、ピリとせんと
いうこと ちゃのう。

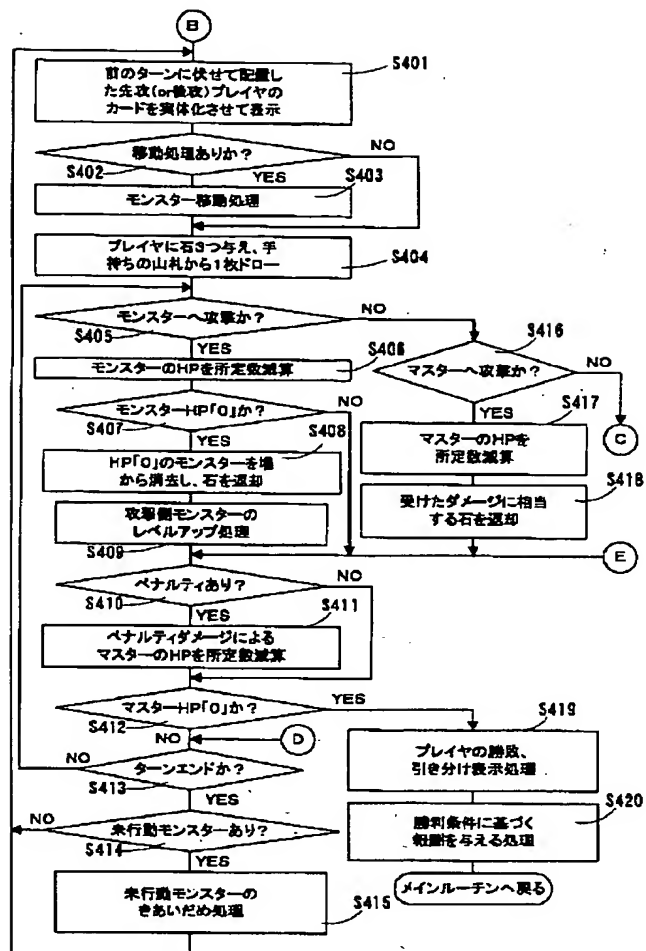
[Drawing 27]



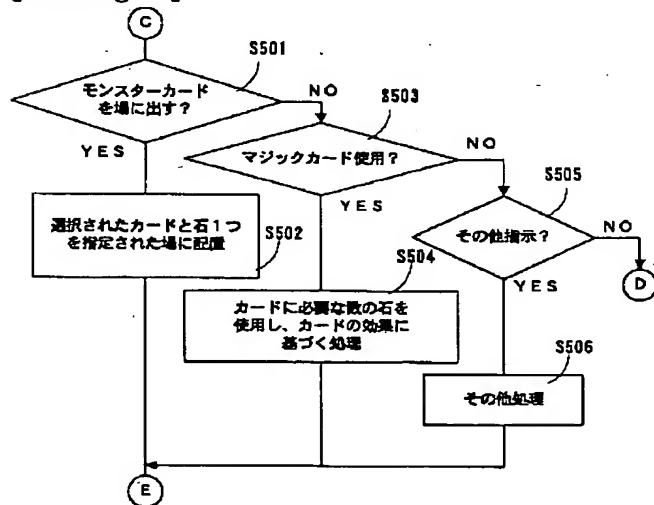
[Drawing 28]



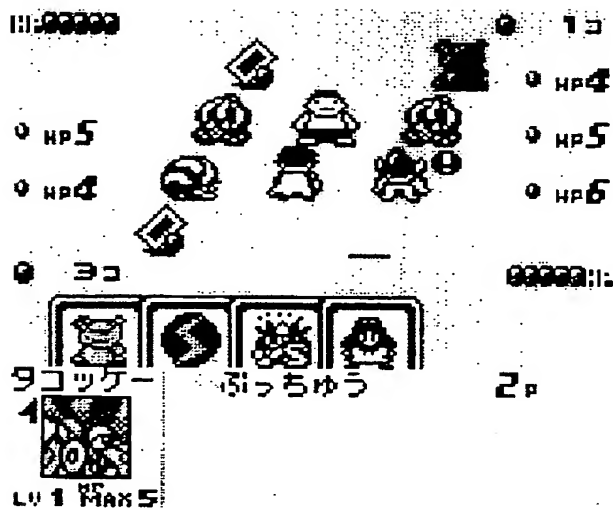
[Drawing 29]



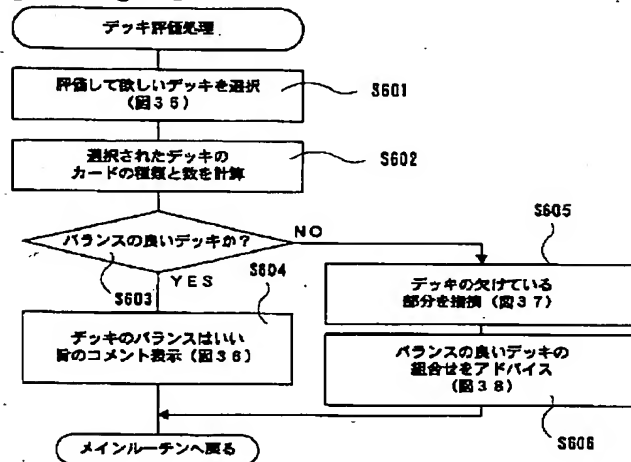
[Drawing 30]



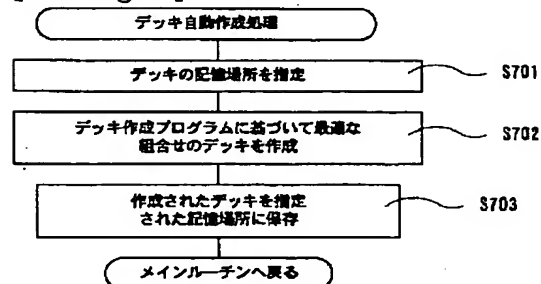
[Drawing 31]



[Drawing 32]



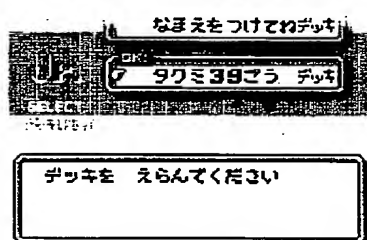
[Drawing 33]



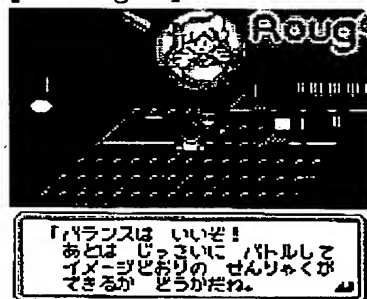
[Drawing 34]



[Drawing 35]
RESERVE DECK SELECT



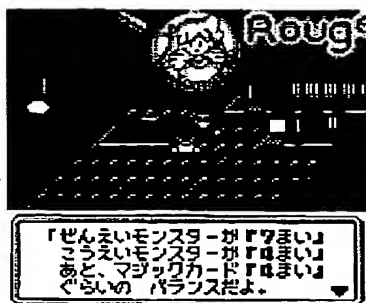
[Drawing 36]



[Drawing 37]



[Drawing 38]



[Translation done.]